

ИГРОМАНИЯ



В НОМЕРЕ

ПРОФЕССИЯ: ДЖЕДАЙ
STAR WARS: JEDI KNIGHT
JEDI ACADEMY

А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ
ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ FALLOUT
LIONHEART
 LEGACY OF THE CRUSADER

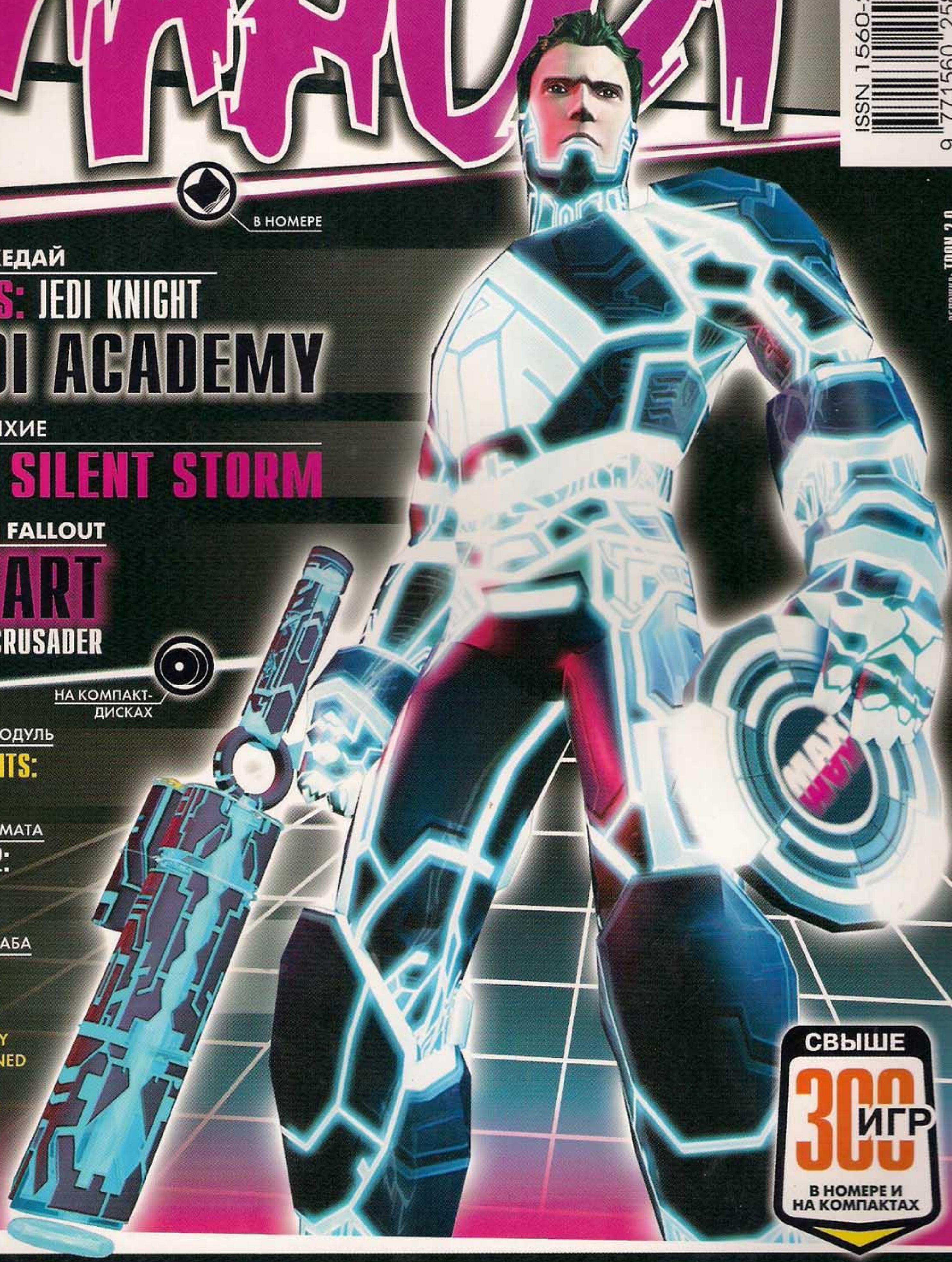
НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО МОДУЛЬ
NEVERWINTER NIGHTS:
CITADEL OF BLOOD

С НОЖОМ ПРОТИВ АВТОМАТА
JAGGED ALLIANCE 2:
COLD COMFORT

АДДОН КОСМИЧЕСКОГО МАСШТАБА
FREELANCER:
MASSIVE ADDON

- MORROWIND: BLASPHEMY
- RAVEN SHIELD: ABANDONED
- ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV: BAGHDAD
- AGE OF EMPIRES II: FUTURISTIC MOD
- C&C: GENERALS: KILLER MOD
- MAX PAYNE: REAL NEO MOD



СВЫШЕ
300 ИГР
 В НОМЕРЕ И НА КОМПАКТАХ

ТРУДНО БЫТЬ БАГОМ

TRON 2.0

ЖДЕМ

- Duality • Freedom Fighters • Massive Assault • Yager

ИГРАЕМ

- Антанта • В мире животных • Операция Silent Storm
- Buena Vista Interactive TRON 2.0 • Kreed
- Lionheart: Legacy of the Crusader
- Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Black & White 2 • Call of Duty • Commandos 3: Destination Berlin
 - Evil Genius • Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

компьютерные аксессуары

defender

Hollywood 70
SPK HT5.1



Xenon 20
SPK - N2.1



клавиатуры и мыши
компьютерная акустика
чистящие средства
офисные аксессуары
расходные материалы
сетевые фильтры
кабели и переключатели
уничтожители бумаг

www.defender.ru

идеальная геометрия звука

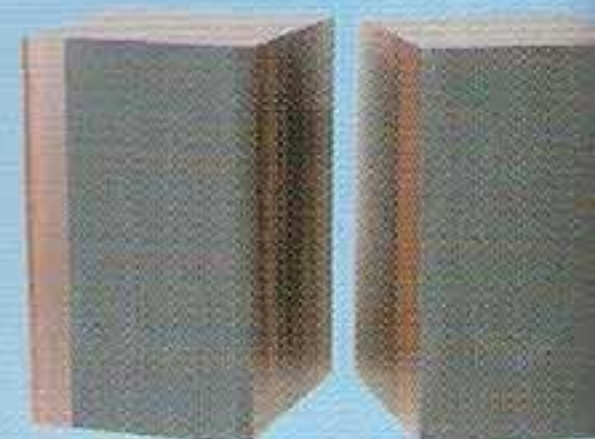
Hollywood 90
SPK - D5.1



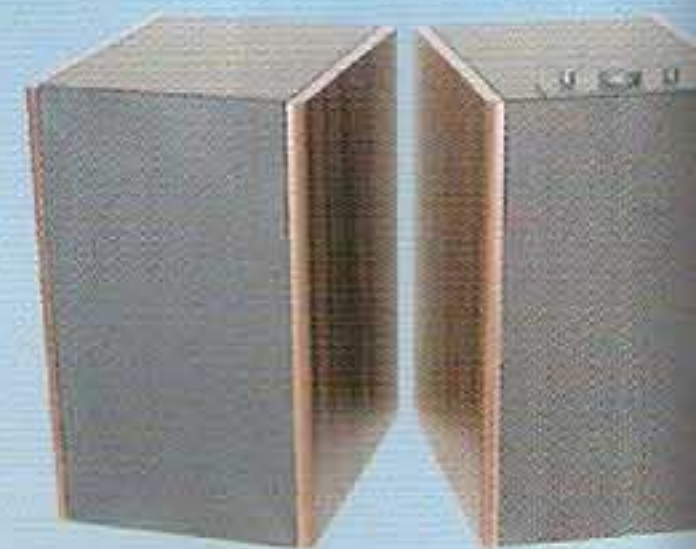
Mercury 30
SPK - 700



Mercury 40
SPK - 710



Mercury 50
SPK - 720



Доставка товаров на дом. Интернет-магазин: www.organizator.ru

*Москва Формоза-альтаир 273-64-64, НИКС 974-33-33, Торговый центр "Горбушкин двор" 737-82-98, 737-82-98, СЕТЕВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 755-93-70, КРУГ 792-58-92, МЕГАПРИНТ 234-21-64, 728-40-90, СЕТЕВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 500-03-05, КВАЗАР 959-89-59, Вобис на "Первом" 163-53-40, Вобис на Кузнецком 243-33-24, УЛЬТРА 729-52-55, 729-52-44, БЕЛЫЙ ВЕТЕР 956-48-48, 249-20-75, НИС КОМПЬЮТЕРС 963-22-14, AREAL MT 277-16-93, Савеловский рынок 784-72-45, 784-63-87, Вобис в Сокольниках 424-79-57, БЕЛЫЙ ВЕТЕР 135-00-06, ЛИНТЕК 978-939-58-79, Буденовский рынок 785-40-95, 785-40-95 *Зеленоград 785-4095 *Архангельск Аквилон (8182)64-6464 *Волгоград ЭЛТА (8442)34-3121, 34-6785 *Воронеж РЕТ (0732)77-9339, РИАН (0732) 51-24-12 *Екатеринбург Аксиома (3432) 49-45-78, КОРПОРАЦИЯ ТЕХНО (3432)78-9305 *Иваново СЕРВИС-ТВ (0932)41-0707, ЭЛИОТ (0932) 42-15-31, 42-15-30, ОФИС 2000 (0932) 41-25-24 *Иркутск Компания "LEXSIS" Тел./факс: 566-936 / 34-37-42 *Казань Логические Системы (8432)112233 *Краснодар ВЛАДОС (8612)64-04-64, РАНЕТ (8612)59-69-98-91, ИНТЕРКРАЙТ (8612)55-9046, ЭДЕМ (8612) 53-80-37 *Красноярск Адонис (3912)21-2072, ЭТИК+ (3912) 23-85-79, КАМИ-КРАСНОЯРСК (3912) 279231, НЭТА (3912) 560-144, 560-148 *Кузбасс Кузбасский Компьютерный Центр Кемерово(3842)740303, Новокузнецк(3843) *Мурманск ИНСАР ТРЕЙД (8152) 54-95-43, 23-62-29 *Нижний Новгород МАК-Центр (831)216-3355, "ООО "Интеркомпьютер" 69-30-63, ООО "Интеркомпьютер плюс" 74-77-33, ООО "Системы-Сервис" 42-43-63, ЧП Кокурина Н.А. 91-58-87, ООО "Мирк" 19-52-39, Салон "Комп Плюс" 34-24-75, Салон "ВАШ КОМПЬЮТЕР" 77-80-38 *Новосибирск НЭТА 106501, ЮНИ ДАТА (383-2) 166-299, Матрица 903-443, 273-840, 463-564 *Омск НЭТА, "ММ-companu" 16-54-25, 16-40-83, 16-02-92 *Пермь Салон-магазин НПКЦ НИИУМС 36-10-58, "Капитан Принт" 44-10-33 97, 19-66-62, 90-98-03, 16-93-09 *Ростов-на-Дону ЗАО "Компания Информатика" (8632)990101 *Санкт-Петербург Metro Cash & Carry: 449-15-00, 449-16-00 *Саратов АТТО (8452)27-9494, РИАН (8452)52-0400, 52-0925 *Тверь Салон "Defender" (0822) 42-56-27, 33-72-26 *Томск т.56-00-56 ул. Вершинина 43В и т.51-61-83, Магазин ИНТАНТ на пр.Ленина 133 *Тюмень ЗАО "Альф" (3452) 39-00-44, 39-00-82 *Уфа Компания КЛАМАС (3472) 520-830 *Хабаровск Владивосток центр 2000 info@center 2000.ru *Челябинск ООО "Инженерное предприятие Никс" (3512) 349402, 357235 *Якутия ДИСПЛЕЙ (4112)42-0589 *Белоруссия (Минск) БЕЛИНТЕРКОМ т.+375 222 310407; +375 296 520536, Смарт.289-11-94, 289-11-12, Матрица 8-029-756-00-65, ЗАО "НПП Белсофт 222-7777

Доброе время суток!

“Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены,” — пел в свое время Юрий Визбор, посвящая свои стихи тогда еще не родившейся, но уже предугаданной “Игромании”. И как в воду, как в воду смотрел гениальный бард — момент разлуки все-таки пришел. Как это ни грустно — мы расстаемся, уважаемые читатели... да, расстаемся... с объемом в 192 страницы! На сцену, освещенное софитами, выходит великолепное, круглое как арбуз число “200”. Возможно, кто-то из вас уже заметил его на обложке. Отчасти осенний приплод страниц обусловлен занормированным появлением новой рекламы — что, между прочим, весьма даже хорошо, ибо реклама является неплохим источником информации. А кроме того, за приростом “желтых страничек” следует неизбежный расцвет древа, которое приносит прекрасные плоды текстов. Кстати, не исключено, что вскоре журнал еще немного потолстеет — страниц так на 8. По крайней мере, эта мысль зреет в лучших редакционных умах. И это правильно — хорошего журнала должно быть много.

Изданию с объемом в 200 страниц непременно полагается заместитель главного редактора, — коллегиально решили мы, и в это звание тут же был произведен безжалостный гений из прошлого вступительного слова — редактор “Rulezz&Suxx” Матвей Кумби. Значит ли это, что раздел “Rulezz&Suxx” был брошен на произвол судьбы? Само собой, нет. Просто Матвей, помимо работы над этим столпом нашего уважаемого журнала, обрел еще ряд приятных обязанностей.

Немного о внешней политике. Наше сверхновое издание — “Мир фантастики” — успешно подошло к рубежу второго номера, каковой появиться в открытой продаже даже раньше этого номера “Игромании”. Уже были доставлены ракетной почтой первые отзывы по стартовому номеру, и можно с уверенностью утверждать, что проект состоялся. Кроме множества положительных мнений, были высказаны и весьма ценные замечания на предмет того, в каком направлении стоит держать курс командору Пегасову, главному редактору издания. Насколько я знаю, командор все читательские ремарки тщательно анализирует и кое-что уже собирается претворить в жизнь.

Которая, как известно, в нашей сверх-откровенной рубрике “В центре внимания” неизменно кипит. Нынешние экспонаты этого занимательного музея представляют особую ценность. Не буду раскрывать всех карт — скажу только, что начинается экспозиция с мастодонта Black&White 2, а заканчивается динозавром Max Payne 2. А то, что между ними, так уж тем более заслуживает внимания.

Равно как заслуживает внимания и свежий выпуск “Вердиктов”, где нынче собрались — страшно сказать! — все три мушкетера и один Д’Артаньян минувшего игрового лета. В роли Атоса выступает благородный проект Jedi Academy. Световые ме-

чи, честь джедая, Сила и все такое прочее. Раззудись, как говорится, плечо! Портосом отечественного разлива торжественно назначается навороченная “Операция Silent Storm” от Nival, конечно же, Interactive. Там чудеса, там панцер бродит, и кляйны на ветвях сидят, а гитлеровской Германии торжественно настает капут. Ну и, наконец, господина Арамиса с упоением играет талантливый, изящный и умный Tron 2.0. Багом, как вы знаете из обложки, быть трудно, но весьма почетно. Особенно таким багом, который отчаянно борется против целой файловой системы.

...За спинами же этих титанов шпаги робко прячется королевский пока-еще-гвардеец товарищ Д’Артаньян. Вы, возможно, будете удивлены, но его второе имя — Lionheart. “То есть как?!” — спросят нас как громом пораженные поклонники системы S.P.E.C.I.A.L. и прилагающихся к ней аксессуаров, — “Lionheart — и не мушкетер?!!”. Увы, господа поклонники. Не мушкетер. Нет-нет, не надо лихорадочно пить валидол — мы имеем дело с вполне перспективным гвардейцем. Ему бы сменить полинявший костюм (читай: не помешал бы новый движок) да подучиться фехтованию (то бишь — настроить баланс и боевую систему) — и вышел бы совсем красавец, капитан, как минимум. Но, в общем, он и в роли гвардейца неплох. Цепляет.

И еще: после долгого пребывания в... в разработке — из-за острова на стрежень выплыл гордый и одинокий фрегат под названием Kreed. При ближайшем рассмотрении он, правда, оказался ближе скорее к ялику, или, скажем, баркасу — но главное, что выплыл! Для разработчиков из Burut это хороший повод идти дальше. Не оглядываясь.

В “Мастерской”, тем временем, был закончен эпохальный труд по моделированию головы профессора Доуэля. Теперь каждый желающий, у которого есть четыре последних номера “Игромании”, сможет без проблем сконструировать в 3D MAX голову и разговаривать с ней долгими зимними вечерами.

Хит номера — давно и упорно просимая читателями статья про “Бойцовский Клуб”. Заказывали — получите. Речь пойдет о второй части или, скорее, второй инкарнации этого сетевого нарко... то есть, этой увлекательной онлайн-игры. За время разработки проект “Бойцовский Клуб 2” успел изрядно обрасти слухами — от близких к реальности до самых диких и невероятных. Перворожденный Святослав Торик, не так давно обретший прямой доступ к источнику Знания, расставляет все точки над “i”.

Для тех, кто хочет приобщиться к формированию программного раздела на компактe, мы оперативно создали специальный ящик — soft@igromania.ru. Если вы хотите видеть на диске вашу любимую утилиту — пишите, и вам воздастся.

Олег Полянский
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)
Редакторы
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Сергей Ковалев (kott@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Менеджер тестовой лаборатории
Александр Анненков (alexander@igromania.ru)
Творческо-производственный состав
Илья Галиев (jb@igromania.ru)
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Армен Есаулов (undead@igromania.ru)
Технический состав
Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Технический редактор и корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров (azam@igromania.ru)
Креативный директор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО “Игромедиа”
Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО “АВИТОН-ПРЕСС”
тел./факс (095) 912-4408, 911-2977
Ирина Булюян (irinabul@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова, Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,
Валерий Рогов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail: rod@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в UAB “SPAUDOS KONTURAI” Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: “CD Art”

© «Игромания», 1998-2003.
Тираж 98,500.

ПОДПИСКА НА “ИГРОМАНИЮ” 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА “ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ” 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-09

Игры	04
Индустрия	06
Даты выхода игр	08
Россия	08
Интересности	09

CD-МАНИЯ

10-22

Руководства и прохождения	10
ИГРОВАЯ ЗОНА	11
Тема компакт №01: Neverwinter Nights: Citadel of Blood	12
Тема компакт №02: Jagged Alliance 2: Cold Comfort	14
Тема компакт №03: Freelancer: Massive Addon	16
Демоблок	18
По журналу	18
Софтверный набор	20
Драйвера	21
Всякое разное	22

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

24-37

В разработке: Первый взгляд	24-29
Bulletproof Monk, Cypher: Code of Ruin, Lotus Challenge	24
Need for Speed Underground, Patrician III: Rise of the Hanse	26
Project Earth 2	27
Railroad Tycoon 3, Sacred, Петя и Василий Иванович: День Независимости	28
Транспортная империя	29
В разработке: Будем ждать?	30-37
Duality	30
Yager	32
Massive Assault	34
Freedom Fighters	36

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

38-48

Black & White 2	38
Evil Genius	40
Call of Duty	44
Commandos 3: Destination Berlin	46
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	48

R&S: ВЕРДИКТ

50-90

Вердикт: Краткие обзоры	50-62
Nexagon Deathmatch, Skateboard Park Tycoon 2004, Street Legal Racing: Redline, The Great Escape	50
Tony Hawk's Pro Skater 4, Virtual City	51
Златогорье 2	52
Вердикт: Краткие обзоры — Локализации	52-54
Postal Plus, Starsky&Hutch: Полицейская легенда	52
Гладиаторы	53
Загадка Сфинкса: Египетское приключение, Невероятные приключения Моди и Нанны	54
Даты выхода локализаций	54-62
Новые поступления	54
В разработке	56
В продаже	62
Даты выхода отечественных проектов	62
Новые поступления	62
В разработке	62
В продаже	62
Вердикт: Дождались!	64-90
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	64
Buena Vista Interactive TRON 2.0	68
Lionheart: Legacy of Crusader	72
Операция Silent Storm	76
Kreed	82
Антанта	86
В мире животных	88

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

92-104

Жизнь замечательных разработчиков. Два Джона, ч.2	92
Lock On. Горящее небо над Крымом	98
Практическая ХиРургия, ч.4	102

ИГРОВОЕ КИНО

106-108

Революция грядет. Что нас ждет в к/к "Матрице: Революция"	106
---	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

110-135

Железные новости	110
Теория	
Материнское счастье. Обзор новых наборов системной логики	112
Устройства, которые удивили мир. Вольный обзор компьютерных технокурьезов	116
Тестирование	
Когда сражаются короли. GeForce Fx 5900 ULTRA против Radeon 9800 PRO	118
Блины под магнитным соусом. Тестирование восьми жестких дисков с объемом пластины 60 и 80 гигабайт	122
Сделай сам	
Ловец ветров. Собираем воздушную ловушку своими руками	128
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка.	130
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	134

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

136-137

"Что означают в названии процессора аббревиатуры "BOX" и "OEM"?". На ваши вопросы отвечает Дмитрий Горячев	
--	--

ИНТЕРНЕТ

138-149

Новости интернета	138
-------------------	-----

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Empires	175
Age of Empires II: The Age of Kings	175
Age of Empires II: The Conquerors	12
Age of Empires: Rise of Rome	175
Age of Wonders: Shadow Magic	10, 18
Alex Ferguson's Player Manager 2003	19
Alien Shooter	17
American Civil War: Campaign Corinth	19
American Civil War: Campaign Ozark	19
Angels vs. Devils	4
Aquanox 2: Revelation	10
Arcanum	175
Battle Packman	174
Battlefield 1942	19
Big Biz Tycoon 2	174
Black & White 2	38
Breath of Fire IV	10
Bricks Destroyer	19
Buena Vista Interactive TRON 2.0	18, 19, 68
Bugatron Gold	19
Bulletproof Monk	24
Cabela's Grand Slam Hunting 2	19
Call of Duty	19, 44
Cave In	174
Celtic Kings: The Punic Wars	4
Chariots of War	18, 19
Chaser	10
Cold Zero: The Last Stand	19
Color Cubes	19
Command & Conquer: Generals	12, 158
Commandos 3: Destination Berlin	46
Counter-Strike	18, 20, 164, 169
Cypher: Code of Ruin	24
Deimos Rising	19
Delta Force: Black Hawk Down	12
Delta Force: Land Warrior	174
Diablo II: Lord of Destruction	12
Doom III	17
Duality	30
Europa Universalis: Crown of the North	10
Evil Genius	40
Extreme Speedway Challenge	19
FIFA 2003	13
FIFA Football 2004	4
FireStarter	8
Freedom Fighters	19, 36
Freelancer	16
Full Throttle: Hell on Wheels	5
Galactic Civilizations	10
Grand Theft Auto III	13
Grand Theft Auto: Vice City	14, 150
Heath: The Unchosen Path	19
Heaven & Hell	19
Heroes of Might and Magic IV	14
Hot Rod American Street Drag	19
Hoyle Card Games 2004	19
Hoyle Casino 2004	19
Hoyle Majestic Chess	19
Hoyle Puzzle Games 2004	19
Hoyle Table Games 2004	19
Inner Space	174
Jagged Alliance 2	14
Kreed	8, 82
Lionheart: Legacy of the Crusader	10, 19, 72
Lotus Challenge	24
Magic Ball	19
Massive Assault	34, 194
Max Payne	15
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	48
MechWarrior 4: Mercenaries	19
Medieval: Total War — Viking Invasion	10
Might & Magic VIII	174
Need for Speed Underground	26
Need for Speed: Hot Pursuit 2	15, 174
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	5
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	10, 15
Nexagon Deathmatch	50

Northland	19
Operation Flashpoint	15, 18, 169
Pacific Gunner	174
Patrician III: Rise of the Hanse	26
PlanetSide: Core Combat	5
Postal 2	15
Postal Plus	52, 174
Project Earth 2	27
RA Rocket Mania	19
Railroad Tycoon 3	28
Rainbow Six 3: Raven Shield	15, 18
Realms of Arkania: Blade of Destiny	174
Republic: The Revolution	19
Return to Castle Wolfenstein	15
Rings of the Magi	17
Rise of Nations	10
RoboToys Xonix	19
Sacred	28
Shess	17
SimCity 4	161
Skateboard Park Tycoon 2004	50
Slayer	17
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Star Trek: Elite Force 2	10, 16, 175
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	64, 174, 175, 176
Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast ..	14, 18, 169
Starcraft	16, 17
Starcraft: Brood War	20
Starsky&Hutch: Полицейская Легенда	52
Street Legal Racing: Redline	50
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	10
The Elder Scrolls III: Morrowind	13
The Great Escape	50
Tony Hawk's Pro Skater 4	51
Ultima X: Odyssey	4
Ultranium4	19
Unreal Tournament 2003	18, 20, 168
Vietcong	175
Viking Child Prophecy	174
Virtual City	51
Vortiball	19
War	17
Warcraft III: Reign of Chaos	17
Warcraft III: The Frozen Throne	16, 161, 165
Wastelands	17
Will Rock	19
Willy in Space 3D	19
Yager	32
Zball Gold	19
Zhuax	17
Антанта	86
В мире животных	88
Загадка Сфинкса: Египетское приключение ..	54
Златогорье 2	52
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения ..	11, 18, 172
Казачи	11
Код доступа: РАЙ	174
Морской Охотник	8
Невероятные приключения Моди и Нанны	54
Операция Silent Storm	17, 76, 193
Петя и Василий Иванович: День Независимости	28
Противостояние IV	11
Противостояние IV: Азия в огне	161
Тормозилки	8
Транспортная империя	29
Внекомпьютерные игры	
.hack//ENEMY	20, 178
Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition	180
Babylon 5 RPG	20
D&D 3.5	19
d20 Modern	178
d20 System	178
Dawnforge	178
Dragonlance	20
Magic The Gathering	20, 178, 184
New Beginnings	178
Star Wars RPG	20
Возрождение: Битва на Истваане III	178

Бойцовский клуб 2	140
Иголки в стоге сена. Иголка первая: как правильно задать вопрос	144
Интересное в Сети	148
ИГРОСТРОЙ 150-163	
ВСКРЫТИЕ 150-152	
Город зла. Создание новой игры на движке GTA: Vice City, ч.1	150
МАСТЕРСКАЯ 154-161	
Пространственное моделирование.	
Нестандартный подход к работе в 3D Studio MAX, ч.4	154
Генеральские полигоны. Построение моделей для C&C: Generals, ч.2	158
Мастерская: Игровые редакторы 161	
Противостояние IV: Азия в огне	161
SimCity 4	161
Warcraft III: The Frozen Throne	161
САМОПАЛ 162-163	
Аддонострой. Создание аддона к игре: от идеи до конечного результата	162
DEATHMATCH 164-172	
Counter-Strike	164
Warcraft III: The Frozen Throne	165
Deathmatch: Deathzone 168-169	
Unreal Tournament 2003	168
Counter-Strike, Operation Flashpoint и Jedi Knight 2: Jedi Outcast	169
Deathmatch: Киберспорт 170-172	
Вести с полей	170
Интервью с TillerMaN	171
Репортажи. Международный чемпионат по авиациберспорту	172
КОДЕКС 174-176	
Стандартные коды	174
Шестнадцатичные коды	174
Игровые ресурсы	174
Классика	175
Easter Eggs	175
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 178-187	
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	178
Драконы и легенды. Классические сеттинги D&D	180
Турнирная "Магия". Виды и форматы DCI-санкционированных турниров	184
ПОЧТА "МАНИИ" 188-191	
О характере ботов, о киберспорте, об искусственном интеллекте и о разрушении вселенных	188
ЮМОР 192, 195	
Афоризмы. Краткий программистский разговорник	192
Высказывания работников сервис-центра, поэма "Андрей и орки"	195
МИКРОПОСТЕР 193-194	
Операция Silent Storm	193
Massive Assault	194
МОЗГОВОЙ ШТУРМ 196-200	
Тест №38. Природы увяданье	196
Конкурс от Gillette	196
Скринтурс №10. Сентябрь	198
Подведение итогов за №8/2003	198
Вне конкурсов	200
Участие в конкурсах	200
МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"	
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	
DRAGONLANCE (МИР ФАНТАСТИКИ)	
РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"	
Обложка:	
Defender	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка
В номере:	
1C	49, 57, 63, 79, 89, 103, 105, 109, 153, 157, 173, 183
Atlantic Computers	67, 83
Boston PC	115
DataForce	147
Diskman	101
Epson	5
ICOMPEX	123
Media World	19, 29
R&K	127
ULTRA Computers	133
Zenon	141
Автоматизация Софт	39
Акелла	07, 09, 11, 13, 15
Бука	61, 75, 151, 199
Евразийское Агентство по Компьютерным Технологиям	45
Компания КИТ	131
Компьютерный клуб "Матрица"	165
Медиа Сервис-2000	17, 41, 53, 55, 81, 85, 97
МедиаХаус	27, 43, 51
Мир Фантастики	23
MTU-Интел	143
Мультимедиа Сервис	21, 22
Новый Диск	25, 71
Радио Динамит	177
Руссобит-М	47, 59, 91, 197
Саргона	179
Си-Трейд	125



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Кельты идут



Компания Haemimont Games анонсировала продолжение популярной стратегии с примесью RPG Celtic Kings: Rage of War под названием The Punic Wars. Действие игры разворачивается в промежутке между 264 и 146 годами до нашей эры. В этот исторический период входят так называемые пунические войны — три войны между Римом и Карфагеном. В игре будут представлены и кампания Ганнибала Барки (переход через Альпы и прочие подвиги), и завоевание Сицилии, и падение Карфагена, и многое другое. Игроки смогут играть как за карфагенян, так и за иберов.

Для каждой нации обещаются уникальные юниты, среди которых можно будет обнаружить и совершенно экзотические экземпляры вроде боевых слонов, ливийской пехоты, альпинистов, утяжеленных катапульт и тому подобного. Кроме того, у многих юнитов появятся новые специальные возможности. Например, "регенерация", когда юнит потребляет больше еды и быстрее восстанавливает свое здоровье; "кровавая атака" — помимо наносимых повреждений, юнит также отбирает у врага дополнительные десять процентов здоровья; "ярость" — юнит тратит некоторую часть собственного здоровья на увеличение наносимого урона; "панцирь" — юнит получает максимальную защиту от всех видов атак.

Обновления коснутся и игрового движка Celtic Kings. Отныне такие рутинные вещи, как тренировка воинов, захват продовольственных караванов, наведение засевших в башнях лучников на цель и прочие действия будут полностью автоматизированы. Что касается технической стороны дела, то разработчики обещают нам улучшенный графический движок, а также более ста новых звуковых эффектов и отличный саундтрек.

Одно печально — о точной дате выхода продолжения ничего не известно.

Завоевание Рая

На недавно открытом сайте студии Enigma Software Productions появилась информация относительно игры Angels vs. Devils — нового 3D-экшена с элементами стратегии и ролевика.

Постоянная и безрезультатная конфронта-

ция Бога и Сатаны основательно всем наскучила, поэтому демиурги Зла и Добра решили окончательно разобраться между собой посредством... рода человеческого. Подбрасывая людям различные задачи, Бог и Сатана соревнуются за звание сильнейшего, чтобы в итоге воочию предстать перед людьми и управлять ими без всяких конкурентов.



Как можно догадаться из названия игры, игроку предстоит выбрать одну из противостоящих сторон — силы Добра или Зла, а так-

же набрать участников в свою ангельскую или же дьявольскую команду. После этой нехитрой процедуры начинается та самая извечная борьба добра со злом: без правил и ограничений, с одной лишь единственной целью — победить любой ценой. Вас ждут двадцать различных игровых сценариев, качественная трехмерная графика (каждый персонаж состоит более чем из трех тысяч полигонов), продвинутый AI, ну и конечно же, поддержка мультиплеера — играть можно как по локальной сети, так и по интернету.

Когда же выйдет эта игра? На официальном сайте сказано, что разработка уже завершена, однако ни слова не говорится про издателя, которого, судя по всему, разработчики судорожно ищут именно сейчас.

Ни дня без спорта!

Примерно под таким лозунгом на протяжении многих лет действуют ребята из EA Sports. На этот раз общественности напомнили, что уже в октябре выйдет очередная игра из футбольной серии FIFA Football, которой в этом году исполнилось десять лет.

В FIFA Football 2004 вас ждут восемнадцать лиг, триста пятьдесят команд и десять тысяч игроков. Режим карьеры позволит геймерам взять опеку над каким-нибудь игровым клубом из низших дивизионов и превратить его в настоящий "дрим тим". Разработчики обещают, что система управления футболистами была поднята на качественно новый уровень и сделала гигантский шаг на пути к реализму. Естественно,

СРОЧНО ВНОМЕР

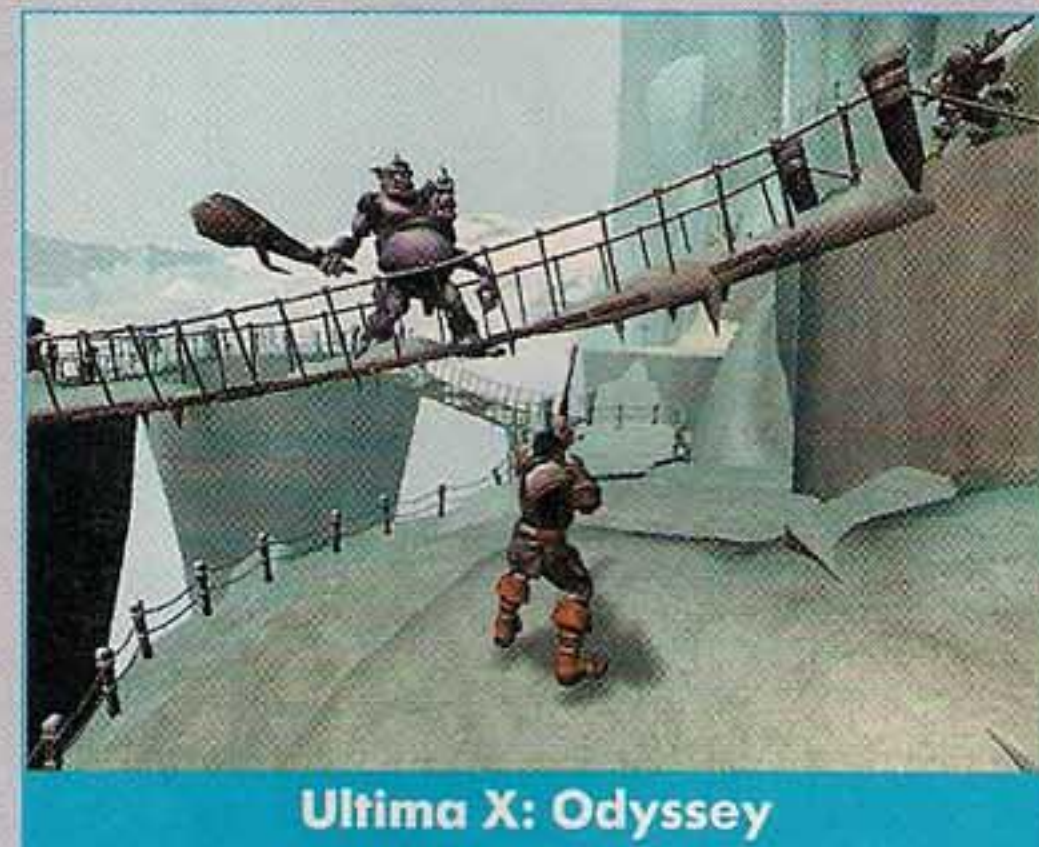
Возрождение Ультимы

"Какое такое возрождение?! Ведь венценосная серия Ultima и не думала умирать!" — скажете вы и будете абсолютно правы. Я лишь сделаю одну небольшую поправку — серия зашла в тупик. Что уж тут скрывать, единственно живой игрой из мира Ультимы осталась Ultima Online. Однако конкуренты идут вперед, а УО, несмотря на различные аддоны и дополнения, остается все той же — технически устаревшей. Отлично понимая сложившуюся ситуацию, представители Origin и Electronic Arts решили представить игровой общественности абсолютно новую глобальную онлайн-ролевую RPG — Ultima X: Odyssey.

Игра будет создана "по последнему слову техники". Во-первых, в качестве "моторчика" используется последняя версия знаменитого Unreal-движка. Во-вторых, в Odyssey появится доселе невиданная система квестов, которая будет автоматически создавать разнообразные задания для игроков, а также моделировать отдельные игровые зоны. Что это значит? Все просто — отныне никто не сможет вас потревожить, пока вы будете выполнять тот или иной квест. Никаких воров, убийц, player killer'ов и прочих незваных гостей. Только вы и полчища монстров. В-третьих, в Origin вспомнили давнишнюю идею реализовать так называемую "стратегическую систему боя". Теперь игроки смогут выбирать, насколько "агрессивным" будет их подведомственный персонаж, определять индивидуальный боевой стиль и "программировать" огромное количество специальных приемов. Таким образом, исход сражения будет зависеть не только от силы вашего героя, но и от того, насколько грамотно вы проводите атаки, а точнее — целые серии ударов и защитных движений.

Если в какой-то момент игроку вдруг наскучат сражения с монстрами, он всегда сможет вызвать на дуэль живых оппонентов — для этого в игре появятся специальные дуэльные зоны. Ну а если ваш герой вдруг разовьется до максимального предела, то станет настоящим... Аватаром, который сможет создать собственный пантеон героических последователей, которые будут помогать ему в трудную минуту.

Выход Ultima X: Odyssey намечен на конец 2003 — начало 2004 года.



Ultima X: Odyssey



FIFA Football 2004

представители EA не могли не похвастаться "официальными рекламными лицами" новой игры. Ими стали такие гранды мирового футбола, как Тьерри Анри, Алессандро Дель Пьеро и Рональдиньо. Хотя настоящим фанатам серии не нужно никакой рекламы, чтобы в октябре броситься в ближайшие магазины за игрой.

Новые зимние приключения

Из недр компаний Atari и BioWare просочилась первая информация относительно второго по счету аддона для *Neverwinter Nights*. Дополнение будет носить имя *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark* и выйдет в ноябре этого года.



Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

По сюжету, игрокам предстоит спасти некий город от нашествия древнего зла. Одиночная кампания состоит из множества квестов и заданий, на прохождение которых уйдет порядка двадцати часов. Однако, чтобы сделать пребывание в игре еще более долгим, разработчики пошли по проторенной еще *Diablo* дорожке. Те игроки, которые достигли двадцатого уровня, смогут продолжать качаться вплоть до... сорокового! В этом им помогут новые виды оружия, новые заклинания и умения, новые классы персонажей (вроде друида-оборотня, который умеет менять свой облик), ну и, конечно же, новые монстры.

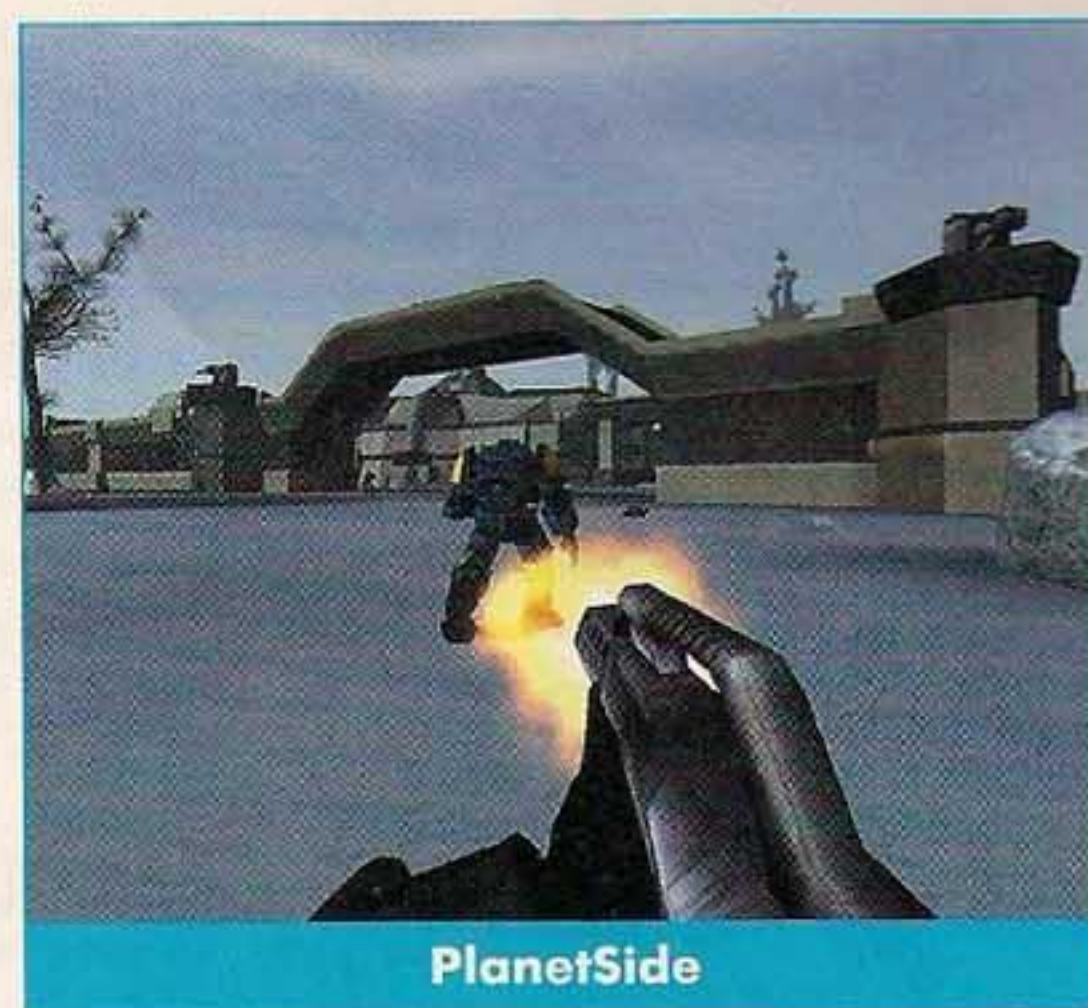
Не обделена вниманием и техническая сторона: новые персонажи будут качественно озвучены, а любители создавать собственные уровни для *NWN* обрадуются обновленному набору для модмейкеров — *Aurora*.

В эпицентре сражений

Sony Online Entertainment, всемирный лидер в сфере интернет-развлечений, анонсировала дополнение для своего онлайн-экшена — *PlanetSide: Core Combat*. Напомню, что запуск *PlanetSide* состоялся девятнадцатого мая этого года. С тех пор игра собрала более шестидесяти тысяч подписчиков. По словам Майкла Люстенбергера, директора по маркетингу Sony, — мир *PlanetSide* с каждым днем развивается и расширяется, но фанаты игры все равно просят еще.

Что ж, напросились — производство аддона стремительно движется к финишу.

Сюжет дополнения крутится вокруг иноземных технологий, внезапно обнаруженных в затерянных пещерах на планете Augaxis. Игроки выбирают одну из трех сторон, за которую будут воевать под землей, и начинают борьбу за тотальное доминирование. По мере набора опыта участники войны смогут совершенствоваться в одной из тридцати боевых специальностей (пехотинец, снайпер, медик, инженер, пилот, хакер, шпион, водитель и так далее).



PlanetSide

Выход *Core Combat* намечен на октябрь этого года. Дополнение можно будет либо купить в магазине, либо скачать (естественно, не бесплатно) с сайта Sony.

Полный назад

Прискорбную новость сообщили журналистам всего мира официальные представители LucasArts. Крепитесь, товарищи, ибо компания решила прекратить разработку *Full Throttle: Hell on Wheels* — продолжения культового квеста 90-х годов про байкера Бена и его шайку. Оправдания главы LucasArts — Саймона Джеффера — звучат, мягко говоря, неубедительно. Оказывается, разработчики не были уверены, что смогут сделать игру по-настоящему достойной фанатов продукции LucasArts. Мол, "качество — прежде всего". Обычно такой отмазкой пользуются разработчики во время переноса дат выхода игр, но для полного закрытия проекта с таким громким именем — это что-то новенькое. Не знаю как вам, а мне эта ситуация не по душе, ибо любое дело нужно доводить до конца. Если не было уверенности, что Бена



Full Throttle: Hell on Wheels

можно реанимировать, то зачем было начинать? Осталось еще похоронить *Sam & Max: Freelance Police*, и о возрождении старых добрых квестов можно забыть навсегда...

Выдерживаем паузу

Думаю, вы уже привыкли, что практически в каждом выпуске "Новостного меридиана" присутствует информация о переносе дат выхода различных игр. Так что без лишних прелюдий сразу переходим к фактам. Итак...

Take Two Interactive перенесла выход *Manhunt* от Rockstar North с октября на середину ноября. Аналитики полагают, что связано это с тем, что компании не нужна сверхприбыль в октябре. Во-первых, в карман Take Two рекой текут доходы от продаж *Grand Theft Auto: Vice City*, а во-вторых, на пятнадцатое октября намечен выход *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, а это очередные миллионы долларов. Да и зачем перебивать один хит другим?

Microïds решила отложить выход *Syberia 2* до весны следующего года, чтобы одновремен-

ПОТЯСАЮЩАЯ ВОДОСТОЙКОСТЬ

Новая бумага обладает высокой водостойкостью, устойчива к воздействию света (до 40 лет).

Оптимальна для печати фотографий, обеспечивает великолепную цветопередачу и яркие, живые цвета.



В новой упаковке Premium Glossy 50 листов. Теперь на 30% дешевле.

Московское представительство
SEIKO EPSON Corporation:
факс (095) 777-0357 www.epson.ru

EPSON

но выпустить игру на PC, PS2 и Xbox. Ох уж эти приставки... Ведь PC-версия этого замечательного квеста будет готова уже в конце этого года! Впрочем, **Бенуа Сокаль** — идейный вдохновитель игры — отнюдь не огорчен подобным решением, ибо «увеличение времени для работы над своим детищем — мечта любого творца».



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Европейское отделение Konami перенесло дату выхода Teenage Mutant Ninja Turtles на первый квартал 2004 года. Именно тогда игра появится на PC и всех современных приставках.

Раньше всех увидеть виртуальных черепах смогут обладатели Game Boy Advance — уже в ноябре этого года.

Joint Operations выйдет в первом квартале 2004 года. Именно с таким заявлением выступили официальные лица **NovaLogic**. Что ж, коротко и ясно.

Blizzard планирует начать бета-тестирование **World of Warcraft** в четвертом квартале 2003 года. Изначально планировалось отдать игру на растерзание тестерам уже в начале осени.

Однако не переносами едиными, как говорится. Некоторые долгожданные проекты все-таки выйдут в срок. Так, например, Konami порадовала новостью о том, что **Silent Hill 3** появится в Европе уже в октябре.

Ищем и находим

На официальном сайте **X2 — The Threat** появилось сообщение, что для игры найден североамериканский издатель. Им станет компания **Enlight**, которая и представит геймерам этот космосим от **Egosoft** в ноябре этого года.

Ну а **Arxel Tribe** объявила, что нашла издате-

ля для своего виртуального триллера **Hannibal — The Game**. В издателя записалась компания **Mindscape**, а дата релиза назначена на ноябрь этого года. Для тех, кто не слышал об этом проекте **Arxel Tribe**, скажу, что игра основана на од-



Hannibal — The Game

ноименном культовом кинофильме и рассказывает о докторе-маньяке — Ганнибале Лекторе. Игроку предложат вжиться в роль специального агента ФБР — Кларисы Старлинг, которой предстоит выследить и обезвредить кровожадного безумца.

ИНДУСТРИЯ



Глобальное распространение

Компания **Strategy First** подписала договор с **Hip Interactive**, согласно которому последняя займется распространением около двадцати игр компании на территории Северной Америки. Под это долгосрочное соглашение (порядка тринадцати месяцев) попадают такие будущие хиты, как продолжение для **Etherlords**, аддон для **Jagged Alliance** и новая игра из серии **Disciples**. Обе стороны лестно высказались в адрес друг друга относительно подписанного контракта. Особенно рады в **Hip Interactive**, ведь как ни крути, а **Strategy First** — один из пяти ведущих издателей компьютерных игр в Северной Америке. Кроме того, компания занимает девятое место в канадском рейтинге **Deloitte & Touche**, который отслеживает статистику по самым бурно развивающимся компаниям в области новых технологий.

Закупаемся

Take Two потратила двадцать три миллиона долларов на приобретение **TDK Mediactive**,

расширив тем самым и без того немалый список своих франчайзинговых имен. Теперь этот список пополнился такими небезызвестными кинобрендами, как **Shrek**, **The Muppets**, **The Land Before Time**, **Pirates of the Caribbean** и **Masters of the Universe**. Таким образом, в самое ближайшее время мы должны наблюдать огромное количество анонсов новых игр-по-фильмам.

Торгуем акциями

Главный администратор **Electronic Arts** **Ларри Пробст** потихоньку распродает акции компании. Это уже седьмая крупная продажа акций за последние три месяца. Сначала было продано двадцать шесть тысяч акций, что принесло компании два миллиона долларов, а чуть позже Пробст продал еще тридцать тысяч ценных бумажек, заработав на этом дополнительные два миллиона и триста тысяч долларов. В общей сложности за три месяца Пробсту удалось обогатить **Electronic Arts** более чем на пятнадцать миллионов долларов. Естественно, прибыль нужно как-то тратить, поэтому в **EA** захотели расширить количество своих канадских представительств. К большой вancouverской студии добавилась еще одна — в Монреале. Главой студии назначен **Алан Таскан**, именно под его руководством студия должна заниматься поддержкой и развитием игр от **Electronic Arts**.

Конец NVIDIA?

NVIDIA. Не совсем компьютерная новость, скорее даже консольная. Однако в любом случае сложившаяся ситуация может затронуть и нас с вами — PC-геймеров. Не хочется никого расстраивать, но дела у

NVIDIA — главного поставщика видеочипсетов для PC — явно идут не лучшим образом. Во-первых, стало известно, что **Microsoft** подписала контракт с **ATI**, согласно которому последняя займется разработкой специального графического чипсета для приставки следующего поколения — **Xbox 2**. Напомню, что в нынешней **Xbox** стоит чипсет от **NVIDIA**. Казалось бы — это достаточно серьезный удар по карману и престижу **NVIDIA**, однако до последнего времени в Сети ходили слухи, что все это мелочи и компания вовсю ведет переговоры с **Sony** о том, чтобы «сердцем» **PlayStation 3** стал чипсет от **NVIDIA**. Однако слухи так и остались слухами, поскольку **Sony** официально заявила, что сама занимается разработкой графической начинки для своей будущей приставки. По словам аналитиков, внедрять технологию от **NVIDIA** в архитектуру **PS3** нецелесообразно не только с технологической, но и с коммерческой точки зрения.

Наконец, еще одним фактором, явно играющим не на руку **NVIDIA**, стал слух о том, что **ASUSTeK**, ведущий производитель материнских и видеоплат, планирует начать выпуск видеокарт на чипсетах от... **ATI**! Всего лишь слух? Неслыханная дерзость? Провал маркетологов **NVIDIA**? Или потребность рынка? Увы, правды не знает никто. Однако искренне не хочется, чтобы **NVIDIA** повторила судьбу некогда купленной ею компании **3dfx**.

Звуки му

Activision уделяет все больше внимания музыкальному сопровождению своих игр. Совсем недавно компания назначила на пост заведующего музыкальным отделом компании **Тима Рили**. Последний проработал в музыкальной индустрии без малого одиннадцать лет, поэтому в **Activision** считают, что такой матерый человечек без труда сможет заключать выгодные сделки между **Activision** и ведущими звукозаписывающими лейблами мира. В доверок к Рили, в компанию был принят еще один музыкальный корифей — **Брендон Йонг**, который ранее работал на **MTV**, а теперь займется вопросами лицензирования.



Vivendi — конец истории

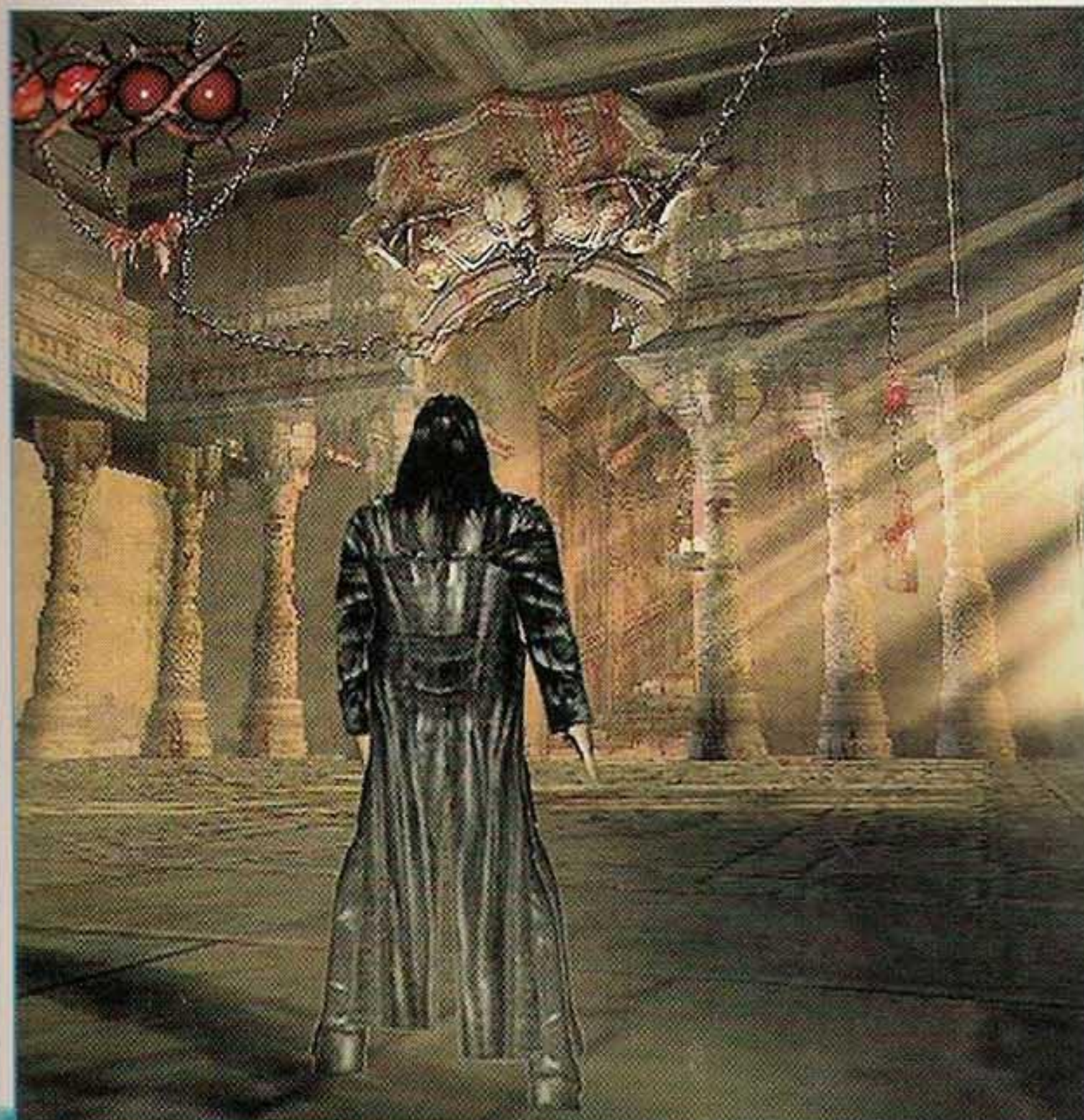
Судя по всему, Vivendi Universal наконец-то нашла, кому "спихнуть" свои многомиллиардные долги (на конец 2002 года — 12,3 миллиарда евро). История тянется уже многие месяцы и нашла свое отражение во многих выпусках нашего "Новостного меридиана". Судя по всему, в самое ближайшее время Vivendi Universal отойдет под крылышко концерна General Electric, а точнее к ее дочерней медиа-компани — NBC.

Согласно активно циркулирующим слухам, в результате идущих переговоров на основе Vivendi Universal Entertainment будет образована новая компания — Cegetel. Расстановка сил в Cegetel ожидается следующая: восемьдесят процентов капитала будет принадлежать NBC, и лишь двадцать — Vivendi.

Однако самое интересное отнюдь не это. По заявлению председателя и главного администратора Vivendi Universal Жана-Рене Фортю, Vivendi не собирается продавать свое игровое подразделение Vivendi Universal Games (частью которого является небезызвестная Blizzard Entertainment). Поскольку на американском рынке корпорация General Electric известна своим крутым нравом и неуступчивостью в вопросах финансирования, нам, геймерам, остается лишь надеяться, что несмотря на многочисленные сложности, сделка будет подписана, и все пройдет гладко.

Кому добра от 3DO?

Microsoft, Eidos, Ubi Soft, JoWooD, Namco, Turbine Entertainment, Crave Entertainment — громкие имена, не так ли? Именно эти компании внесли двести пятьдесят тысяч долларов для участия в аукционе, на котором распродавалось имущество обанкротившейся 3DO. В результате торгов права на наиболее ценные проекты 3DO распределены следующим образом: Street Racing Syndicate получила Namco за 1,515 миллионов долларов, серию Might and Magic купила Ubi Soft за 1,3 миллиона, Army Men приобрела Crave Entertainment за 750 тысяч долларов, Microsoft разжигалась серией High Heat Baseball за 450 тысяч, ну а JoWooD получила Jacked за "жалкие" 90 тысяч. В общей сложности в кошелек 3DO упало 4,6 миллиона долларов. Неплохо, не так ли? Не совсем. Во-первых, в торгах не участвовали многие крупные покупатели, такие как Acclaim, Activision, Midway Games и THQ — все дело в том, что аукцион пришелся как раз на время проведения расследования комиссии по ценным бумагам и биржам, в результате которого выверялась достоверность отчетности многих издателей. По оценкам адвоката 3DO в деле по банкротству — Пена Аерса — компания потеряла на этом около десяти миллионов долларов. А во-вторых, осталась неясной судьба главного проекта 3DO — Four Horsemen of the Apocalypse. Искренне надеюсь, что этот кровавый экшен найдет нового хозяина в самое ближайшее время.



Four Horsemen of the Apocalypse



pc cdrom

Эта игра содержит в себе максимальный заряд экшена! Вы — специально обученный солдат будущего. Ваша миссия — отправиться на планету, где царствовал когда-то вирус... Население чужой земли подверглось мутagenному воздействию, и теперь вся планета наполнена кровожадными мутантами, представляющими угрозу всему человечеству...



30 убийных уровней в 6 огромнейших зонах!



Шесть сильных боссов-мутантов и десятки видов оружия;



Детальная анимация, продвинутые эффекты.

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2003 "MersCom"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com



РОССИЯ



Булат наступает

О донецкой студии **Boolat** мы уже неоднократно рассказывали на страницах "Игромании". Именно эта студия ответственна за появление этой весной игры "Смертельные грезы" (*Lethal Dreams*), изданной компанией "Руссобит-М". Не так давно до нас дошла информация о двух новых проектах этой студии. И если о первом проекте "Булата" — оригинальной футуристической гонке под названием "Тормозилки"



Тормозилки

(*Lagsters*) — мы уже писали в предыдущих выпусках "Меридиана", то подробности о другой игре конторы появились относительно недавно.

Итак, встречайте — **Northern Worlds: Ansuz an Raido**, фэнтезийная RPG, основанная на скандинавской мифологии. Авторы обещают порадовать нас навороченной сюжетной линией и уникальной игровой системой. Всего в игре будет четырнадцать основных персонажей, семь из которых представляют всепобеждающее Добро, а другие семь, как и положено — Коварное Зло.

Что же касается самого геймплея, то нам предстоит немало путешествовать, исследуя огромный игровой мир и сражаясь с разнообразным монстровьем. По словам разработчиков, "битвы потребуют от игрока мобилизации всех стратегических и тактических ресурсов мозга". Помимо рукопашных сражений, немало внимания будет уделено и магии. Всего в **Northern Worlds** ожидается около полутора сотен разнообразных заклинаний и четыре независимых магических школы.

О точной дате выхода проекта, увы, пока что ничего не известно.

Огненный старт

Неумолимо близится релиз "самой кровавой российской игры" — экшена **FireStarter**. Уже полным ходом идет бета-тестирование проекта.



FireStarter

Помимо основной группы тестеров, специально для отладки мультиплеера разработчики пригласили для тестирования команду профессиональных киберспортсменов. В настоящий момент изрядно потрепанные, но не побежденные обезумевшими компьютерными монстрами кибератлеты медленно, но верно доводят до блеска баланс геймплея.

Кроме того, по словам некоторых разработчиков, отдельным игровым "глюком" был присвоен статус... "фич". Так что нам следует ждать от **FireStarter** как минимум оригинального подхода к геймплею. По словам представителя компании "Руссобит-М", издателя игры, презентация **FireStarter** состоится уже в октябре.

Последнее пришествие Kreed

Многолетняя гонка под названием "путь **Kreed** в широкие народные массы" наконец-то подошла к концу и завершилась глобальной презентацией этой игры в московском развлекательном центре "Чемпион", которая прошла благодаря усилиям компании "Руссобит-М", при поддержке компаний **Defender** и **Desten Computers**.



В ходе долгой пресс-конференции авторы игры — ребята из воронежской студии "Бурут" — поделились некоторыми секретами относительно своих дальнейших планов. Так, стало известно, что движок **Kreed** не останется "движком одной игры", а, вполне возможно, станет использоваться в будущих проектах конторы. Кроме того, разработчики обронили фразу о том, что не собираются останавливаться на достигнутом и уж тем более не станут уходить с рынка 3D-экшенов, а в самом ближайшем времени обещают удивить всех анонсами новых проектов.

Одним из гвоздей программы был турнир по пейнтболу-в-закрытом-помещении — игре **Q-zar** среди прессы, разработчиков и киберспортсменов. В не самой честной борьбе победу одержали киберы.

В завершение мероприятия состоялся "Турнир звезд", в котором восьмерка ведущих киберспортсменов России продемонстрировала свое мастерство игры в **Kreed**, ну а разработчики еще долго полупешотом говорили с журналистами и делились любопытнейшими, но, увы, пока еще секретными планами на будущее...

Акелла с 1С и без

Фирма 1С и компания "Акелла" начали совместную разработку нового многообещающего игрового проекта под названием "Морской

Даты выхода игр

Сентябрь

Savage: The Battle for Newerth	09
Massive Assault	11
IndyCar Series	12
NASCAR Thunder 2004	15
HomeWorld 2	16
Conflict: DS II — Back to Baghdad	19
Vega\$: Make It Big	19
Judge Dredd vs. Judge Death	20
Silent Hill 3	21
NHL 2004	23
Halo: Combat Evolved	30
Karma: Immortality	30

Октябрь

Age of Mythology: The Titans	02
XIII	09
NBA Live 2004	10
Tiger Woods PGA Tour 2004	14
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	15
MVP Baseball 2004	15
Secret Weapons Over Normandy	16
Railroad Tycoon III	17
Dragon Empires	18
One Must Fall: Battlegrounds	21
Black 9	25
FIFA Football 2004	26
Worms 3D	26
The Sims Makin' Magic	29

Ноябрь

The Lord of the Rings: Return of the King	05
Beyond Good & Evil	12
Xpand Rally	15
Spellforce: The Order of Dawn	16
Yager	17
Star Wars: Knights of the Old Republic	19
Terminator 3: War of the Machines	20
Hannibal — The Game	21
Codename: Panzers	22
Prince of Persia: Sands of Time	23
Steel of Haste	25
NWN: Hordes of the Underdark	26
X2: The Threat	28
Armobiles	28

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

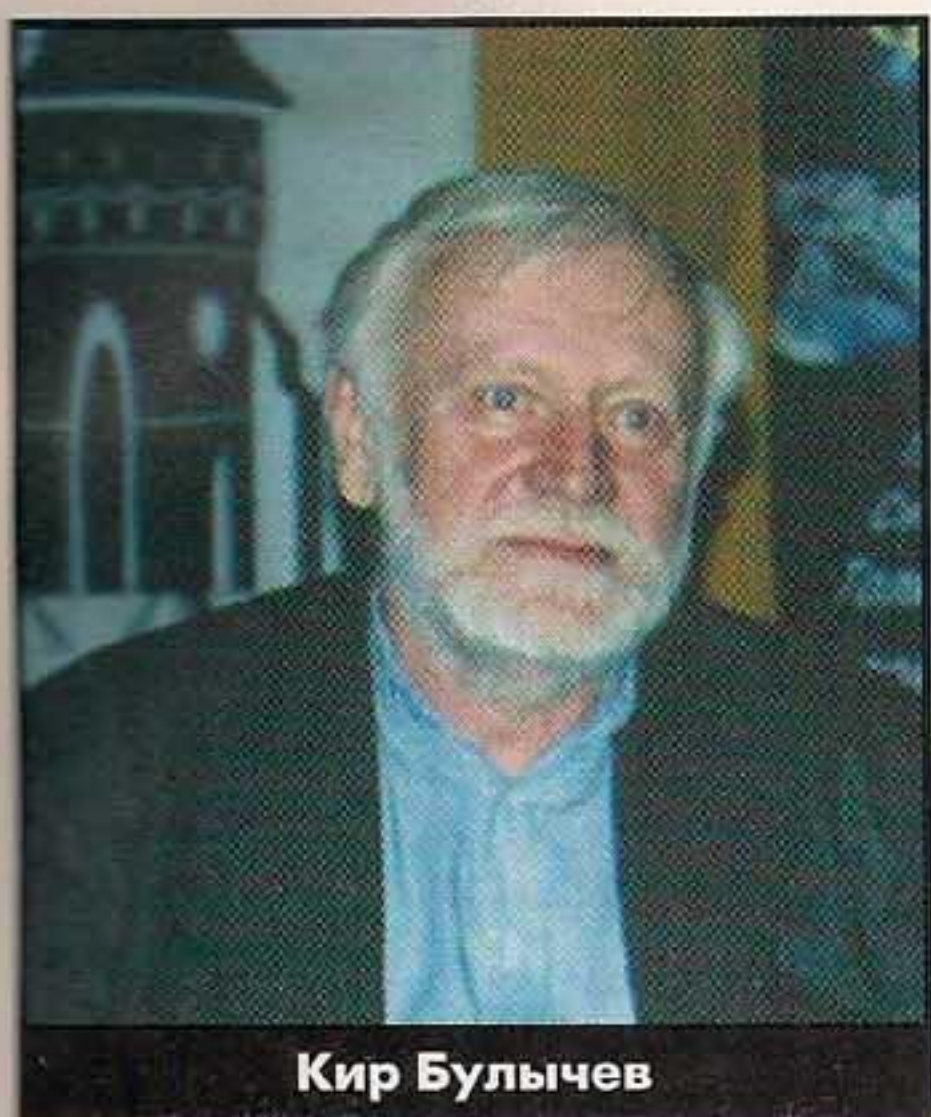
охотник". События игры разворачиваются во время Второй Мировой войны. Несмотря на тяжелые потери, Красная Армия оказывает ожесточенное сопротивление немецко-фашистским



Морской Охотник

войскам. Враг пытается установить контроль не только на суше, но и на море. Основная задача — остановить захватчиков и дать им решительный отпор. В вашем распоряжении весь морской флот Балтики, Севера и Черного морей — торпедные и артиллерийские катера, тральщики, сторожевики и так далее и тому подобное...

Игра создается на основе модифицированной версии движка STORM 2, который использовался при разработке игры "Пираты Карибского моря". Технология позволяет создавать уникальные спецэффекты вроде волн от взрывов, следов от килей, глиссирования катеров, реалистичного отображения повреждений при столкновениях и так далее. Морские сражения должны начаться в 2004 году.



Кир Булычев

и такими знакомыми героями мультфильма "Тайна третьей планеты" и побываете с ними в Москве будущего, на различных планетах галактики, в глубоком космосе и даже в подземелье пиратов. Выход игры намечен на конец этого года.

P.S. Буквально перед отправкой номера в печать появилась печальная новость о смерти Кира Булычева. Надеемся, что выход игр по мотивам его произведений станет лучшим памятником гению этого замечательного писателя...

ИНТЕРЕСНОСТИ



Кто они, эти геймеры?

Американцы, как известно, просто обожают бесконечные исследования и опросы общественного мнения. Очередной такой опрос Ассоциации Развлекательных Компьютерных Программ (игр, то бишь) выявил, что среди геймеров старше восемнадцати лет больше женщин (!), нежели мужчин. Причем слабый пол отнюдь не выбирает "женские игры" про Барби и "писающих человечков" из The Sims, а предпочитает суровые "мужские" экшены. Более того, по результатам тех же опросов, средний возраст игроков теперь составляет ни много ни мало... двадцать девять лет (!), а среднестатистический геймер проводит за играми шесть с половиной часов в неделю. Интересен также тот факт, что количество геймеров "за пятьдесят" увеличилось на четыре процента — с тринадцати до семнадцати. Так что не удивляйтесь, если в скором времени увидите семидесятилетнюю бабушку, гонящую Quake 4 на ноутбуке...

Компьютер на благо

Споры на тему "Компьютеры — добро или зло?" наверное, не закончатся никогда. Так, например, в одном из университетов головастые люди в белых халатах выяснили, что дети, играющие в компьютерные игры, более склонны к насилию, нежели их сверстники, которые избегают постоянных "зависаний" в виртуальных мирах.

В то же время другие не менее головастые люди в не менее накрахмаленных халатах в Англии заявили обратное — мол, жестокие игры позволяют выплеснуть всю накопившуюся в ребенке агрессию дома, а на улицу он выйдет с чистой совестью и нимбом над головой...

Ну и, наконец, все там же, в Туманном Альбионе была создана специальная компьютерная программа, благодаря которой дети младших возрастов учились различать звуки. В итоге ученые получили следующий результат: две недели занятия с этой программой равняются двум годам обучения в обычных условиях. Вот и думайте — полезен компьютер или нет. ■

Osada

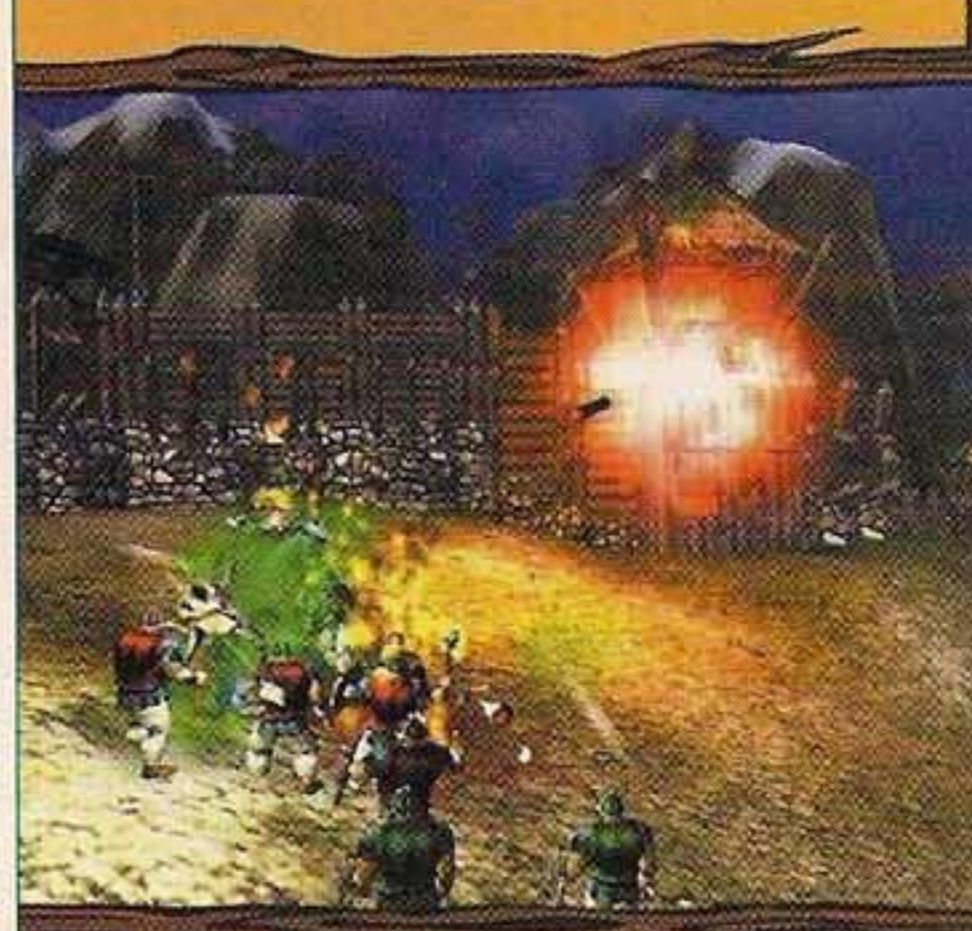
BESIEGER



PRIMAL
SOFTWARE

pc cdrom

Тиран пытается захватить власть над миролюбивыми народами викингов и киммерийцев, и остановить его можешь только ты и твой с оратник. Готовьте осадные машины, тараны, башни, стройте летающие корабли - «Осада» от создателей «Глаз Дракона» обещает быть интересной!



- ◆ Улучшенный Direct3D-движок "Глаза дракона", роскошная графика, полсотни миссий, колоссальные карты
- ◆ Геймплей с упором на взятие и штурм городов с крепостями
- ◆ Поддержка сетевой игры до 16 игроков с разнообразными режимами

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Primal Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на октябрьских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты.

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок".

Если вы обратили внимание, в списке разделов нет "Драйверов". Для оптимальной утряски и подгонки содержимого дисков мы решили перенести их на второй компакт.

Напоминаем: мы решили немного сдвинуть публикацию "Руководств и прохождений" по отношению к "Лучшим компьютерным играм". Теперь материалы из "ЛКИ" будут появляться на игроманских компакт-дисках спустя два месяца после выхода "ЛКИ" в продажу. На этот компакт мы выкладываем три руководства из прошлономерного "ЛКИ" — как раз те, которые не попали на компакт к девятому номеру "Мании". Со следующего же номера новая схема окончательно устанет, и материалы из "ЛКИ" будут выкладываться на компакт в прежнем объеме — то есть в количестве пяти-шести.

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: На втором CD вас ждут "Игровая зона", состоящая из основной части, а также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Иг-

ровой десктоп" и "Веселости", "Драйвера" и "КОДекс".

Некоторые "Демо-версии" и "Темы компакта" могут меняться местами. То есть, к примеру, какая-нибудь демка вполне может оказаться в "Темах", а какая-нибудь тема — в разделе "Демо-версий". Нужно это исключительно для того, чтобы сбалансировать содержимое компакт-дисков по объему.

Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Напоминаем: в разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" у нас серьезное дополнение — база данных по нашим компактам под названием GlobalMania.

Также напоминаем, что мы создали специальный ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU для всех, кто хочет нам что-либо написать по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-дисков. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный CD-привод, Windows'98, DirectX 8.0 и старше. Стоит учесть, что просмотр компактных роликов на подобной конфигурации невозможен.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На ЭТОМ игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию вторую половину руководств и прохождений, опубликованных на страницах августовского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Neverwinter Nights на обложке). Вас ожидают:

1. Galactic Civilizations. Руководство.
2. Ghost Master (Повелитель ужаса). Руководство + прохождение.
3. Rise of Nations. Руководство.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



На компакт-дисках НОЯБРЬСКОГО и ДЕКАБРЬСКОГО номеров "Игромании" ждите материалы, которые будут предоставлены соответственно сентябрьским и октябрьским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, World of Warcraft и Aquanox 2: Revelation):

"Лучшие компьютерные игры" №9, сентябрь:

1. Пираты Карибского моря. Руководство + прохождение.
2. История империй (Chariots of War). Руководство.
3. Chaser. Руководство + прохождение.
4. Medieval: Total War — Viking Invasion. Руководство.
5. Star Trek: Elite Forces II. Руководство + прохождение.
6. Tomb Raider: The Angel of Darkness. Руководство + прохождение.
7. Warcraft III: The Frozen Throne. Руководство + прохождение.
8. Age of Wonders: Shadow Magic. Руководство + прохождение.
9. Aquanox 2: Revelation. Руководство + прохождение.
10. Breath of Fire IV. Руководство + прохождение.
11. The Elder Scrolls 3: Bloodmoon. Руководство + прохождение.

12. Europa Universalis: Crown of the North. Руководство.
13. Lionheart: Legacy of the Crusader. Руководство + прохождение.
14. Will Rock. Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" октябрьского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные материалы: "Counter-Strike. Рождение нового террориста", "Counter-Strike. Раскрываем карты", "Grand Theft Auto: Vice City. Все о радиоэфире", "Rise of Nations. Строим чудо света", "Starcraft: Brood War. Секреты победителей", "Ultima Online", "Warcraft III: The Frozen Throne. На первый взгляд".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайтах WWW.IGROMANIA.RU и WWW.LKI.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.



КОДЕКС на CD

С февраля 2002 года на компакт находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах БОЛЕЕ 800 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от практически любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Operation Flashpoint, Soldier of Fortune 2, Rainbow Six 3, "Веселости", "Игровой десктоп", бонусный Doom III, а также участие в составлении "Зоны": СТЕПАН "ТОМБА" ЧЕЧУЛИН
 C&C: Generals, Delta Force, Diablo 2, GTA: Vice City, GTA 3, Morrowind, Neverwinter Nights, Star Trek: Elite Force II, бонусные Silent Storm и Starcraft, а также все темы компакта: АРТЕМ ВОЛИК
 FIFA 2003, NFS: Hot Pursuit 2, Postal 2, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ
 "Блицкриг", "Казачи", "Противостояние 4", "Ил-2 Штурмовик", Jedi Knight 2, Starcraft: АНДРЕЙ КАЛИНИН
 Age of Empires 2, Heroes of Might and Magic IV, Max Payne: АНТОН ТАРАН
 Разбор вашего творчества: АНТОН ГОЛИЦИН
 Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
 Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

1. Четыре интересных карты. Миссия "Конец зимней грозы" потребует недюжинных усилий для того, чтобы сдержать натиск немцев и не дать им пересечь мост. "Крепость на болотах" повествует о захваченном фашистами советском городе, который нужно освободить. На карте "Разгром итальянцев в России" в ваше распоряжение поступит небольшая танковая группа. Задача — очистить шоссе и занять расположенную неподалеку деревеньку. На карте "Удар под Арракурором" вы будете играть за фашистов с целью захватить город и уничтожить все танки американцев.

2. Две полноценных главы. В "Дороге на Смоленск" вы играете за фашистов. Задача — захватить Смоленск. А на протяжении трех миссий главы "Сражение под Эль-Аламейном" вы будете выполнять задания неподалеку от североафриканского города Эль-Аламейн.

№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Игра вышла довольно давно, но с дополнениями к ней как-то негусто. На сей раз мы выкладываем пять альтернативных шкурок для самолетов и коллекцию из трех реплеев.

№3. Казачи

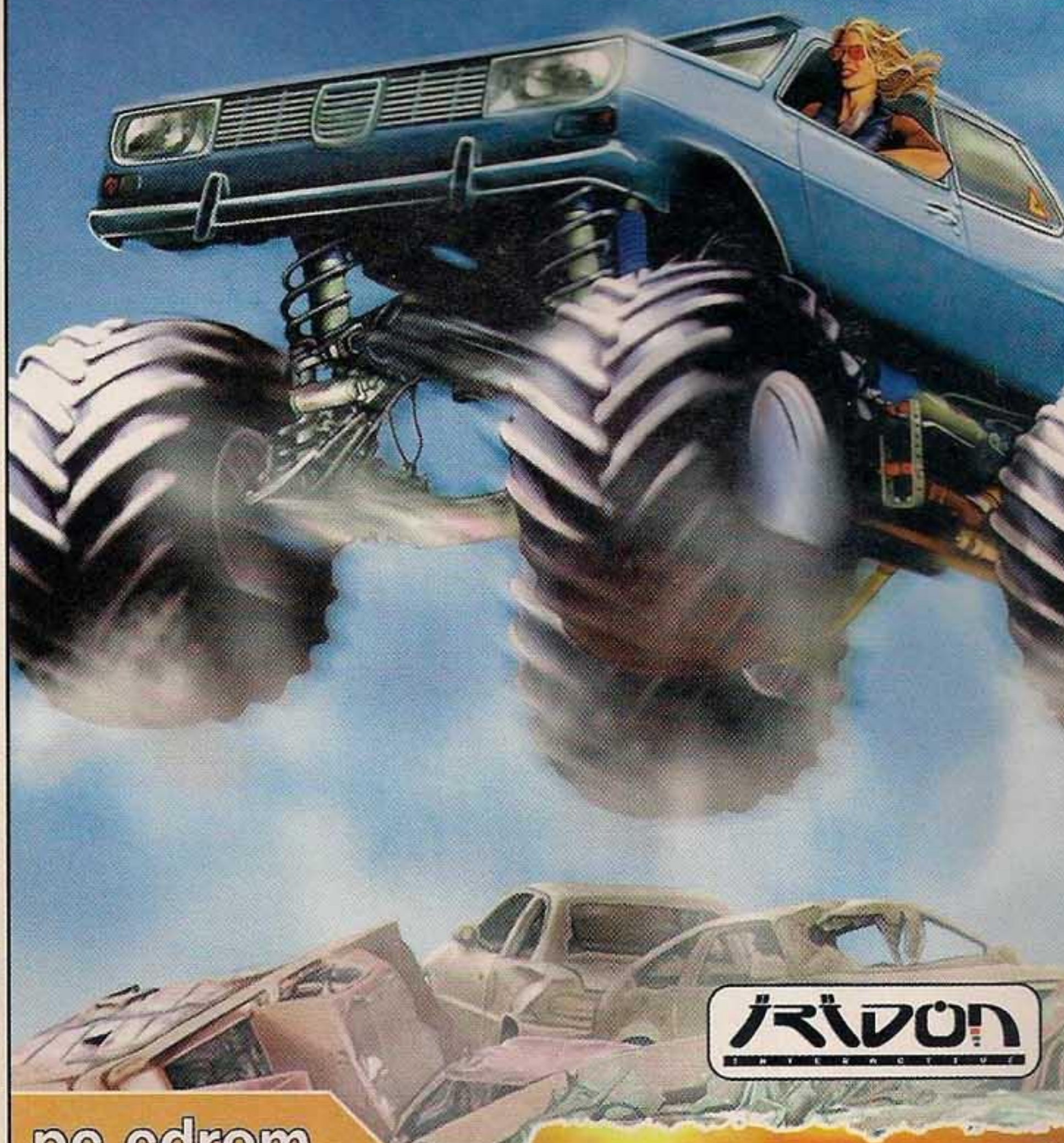
В этот раз вас ждут семь интереснейших карт. Задача игрока на карте "Вильнюс" проста — собрать армию и освободить осажденный прибалтийский город. На карте "Крым" нужно в кратчайшие сроки построить базу, снарядить войско и разбить крымских татар. Миссия "Невская битва" моделирует знаменитое сражение, цель которого — сокрушить шведов. На карте "Пугачев" вам предстоит стать русским национальным героем Емельяном Пугачевым и уничтожить непокорный город. На карте "Польша против Турции" вам предстоит отбить у турков польские земли. На карте Kluszyн сойдутся в битве две огромнейшие армии, прольется море крови, на поле брани останутся горы трупов. Выжить будет непросто! И, наконец, Zoltewody потребует от вас недюжинных усилий для того, чтобы полностью очистить карту от противника.

№4. Противостояние IV (Sudden Strike 2)

1. Семь новых карт. На карте Armel Kanal надо, используя все доступные методы, выбить фашистов с маленького острова. Своеобразна миссия Baghdad. Вторая Мировая давно закончилась, идет 2003 год. На повестке дня — захват столицы Ирака. Карта Neptune отдает под ваше командова-

Monster Truck Fury™

МОНСТРЫ БЕЗДОРОЖЬЯ



pc cdrom

Рев турбированных движков, огромные колеса полного привода, все специально для самых настоящих гонок в духе «Догони, Растопчи, Стань Победителем!». Перед вами новая монстроидальная игра на самых настоящих БИГ-КАРАХ и для крутых водителей, в груди которых не сердце, а мощный двигатель, а в крови течет самое настоящее НИТРО!



Множество разнообразных БИГ-КАРОВ!



Несколько режимов игры, включая ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ!



Обилие локаций: днем и ночью по Аризоне, Гранд Каньону и т.д.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
 © 2003 "Iridon Interactive"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
 производство: Украина "Мултикоды" www.multicode.com.ua



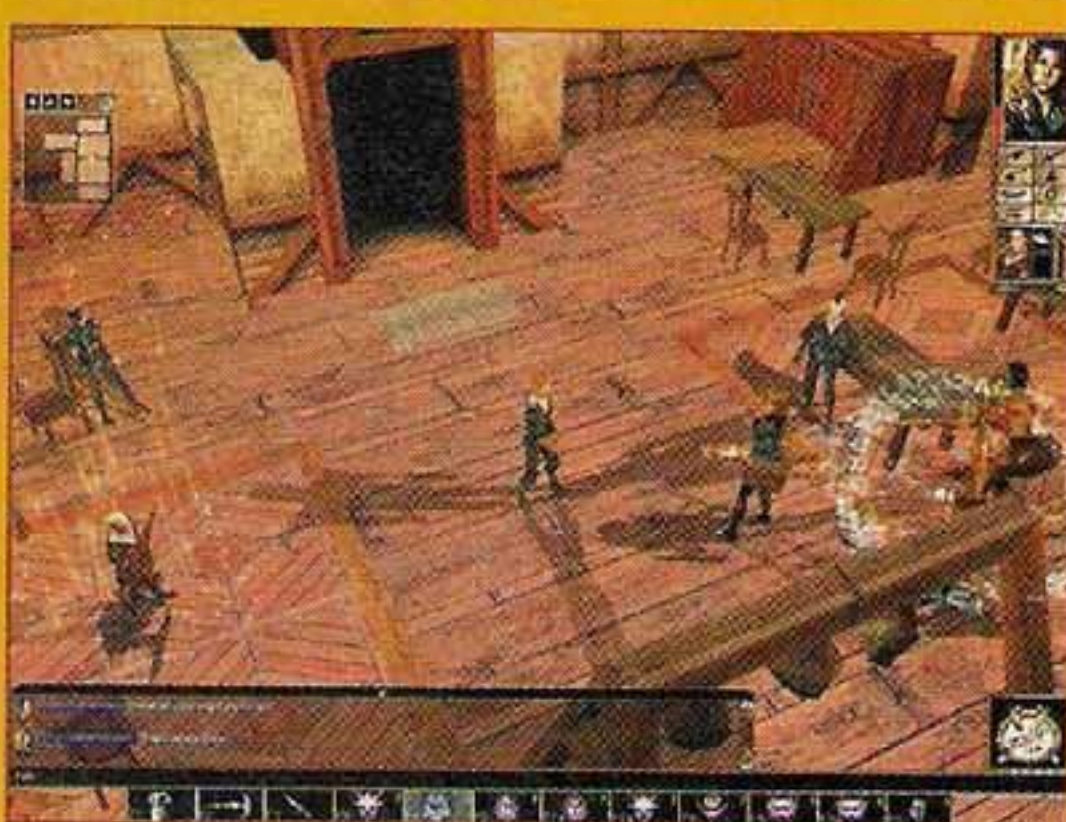
ТЕМА КОМПАКТА №1

Neverwinter Nights: Citadel of Blood

Трилогия Citadel of Blood — рекордсмен сразу в нескольких номинациях. Это не только один из самых популярных и скачиваемых модулей к Neverwinter Nights, но и лучший модуль для многопользовательской игры. Он представляет собой эпическую сагу, повествующую о приключениях героев с самого начала их карьеры до заоблачных высот двадцатого уровня. Начав со скромных поручений в духе "подай-принеси", ваш герой ближе к финалу получает задания от древних драконов и радует о судьбах мира.

Игровой процесс способен удовлетворить как фанатов жесткого hack&slash, так и любителей текстовых квестов и вдумчивого отыгрыша роли. Модуль ориентирован прежде всего на многопользовательскую игру, поэтому каждый сможет найти место и роль по душе.

В то же время Citadel of Blood — отличный модуль и для сингла. Возможность вместе вырастить персонажей с первого уровня до двадцатого нечасто встречается в любительских модулях. Запаситесь пивом — и вперед, спасать мир. Поверьте, вместе веселее.



ние огромную армию, с помощью которой нужно выбить фашистов из знаменитых городов Кан и Шербур. На карте Return to Gallipoli вы сможете в полной мере проявить стратегический талант, высадившись на побережье и захватив город Галлиполи. Карта The Bridge at Remagen переносит игрока в 1944 год. По приказу Гитлера уничтожаются все переправы — необходимо спасти хотя бы один мост! "Отряд" — он и есть отряд: с помощью небольшой группы солдат нужно провести диверсионные операции в тылу врага. Карта "Обучение — ФАУ-2" дает возможность научиться толково использовать немецкие ракеты дальнего действия ФАУ-2.

2. При помощи программы Map Converter

вы сможете без труда изменить существующие игровые карты.

№5. Age of Empires II: The Conquerors

1. The Life of Mercenary — профессионально сделанная полноценная RPG.

2. Приключение The Revenge of Templars. В качестве молодого паладина вам придется обойти все закоулки Парижа, чтобы свершить Месть Тамплиеров.

3. Кампания с красивым названием Winds of Change заставит вас по-новому взглянуть на перемены, произошедшие в мире после распада Римской Империи.

4. И напоследок — пять модификаций. От скромной Dark Knight, заменяющей один юнит, до масштабной Futuristic Mod, которая перенесет действие игры из средневековья в эпоху "Звездных войн".

№6. Command & Conquer: Generals

1. Лучшие карты для скirmiш и многопользовательской игры: Battleground, Gulf War и Operation Toxinspill, а также невероятной красоты Aunicaz Masa. Играйте!

2. Три игровые модификации. Killer Mod — долой невнятных китайцев, да здравствует настоящая "Красная угроза" — СССР. Добавляет несколько новых зданий и юнитов для полноценной игры "за русских". Cold Strike — это множество изменений в игровом балансе, новые юниты и апгрейды для всех трех сторон. New Tech — одиннадцать новых юнитов, включая долгожданные корабли и штурмовик A-10. Играть становится значительно интереснее.

№7. Delta Force: Black Hawk Down

Одиннадцать увлекательных карт, играя на которых, вы сможете истребить террористов в самых различных частях света.

A Daring Rescue — спасательная операция на улицах арабского города. Hell on Earth — "научно-фантастическая" карта в духе Resident Evil. Mog Madness — полное сюрпризов путешествие по арабскому поселению. Normandy — знаменитая высадка союзников в Нормандии, воссозданная в антураже Delta Force: Black Hawk Down. Shakedown — сложнейшая миссия, где главное — выжить. Настоящий вызов любому игроку. Six Pack — "шесть в одном" — шесть миссий, объединенных в одну. Sniper319T's In and Out — простенькая миссия из разряда "добраться, найти и унести с собой". Survival — снайперские дуэли в духе первой Delta Force. Uh Oh — боевик в стиле небезызвестного Quake — много мяса, много трупов. Upriver Mission — диверсионная миссия, цель которой — уничтожить оружейные склады противника.

№8. Diablo 2: Lord of Destruction

1. Утилита Diablo II Hardcore Hack позволяет создавать hardcore-героев до того, как игра пройдена. Очень полезная программка.

2. Модификация Demon Trip 2 позволяет выбрать в качестве героя одного из трех монстров: Fallen Shaman, Venom Lord или Cantor, каждый со своим набором способностей. Кроме того, мод добавляет в игру множество новых монстров, а старых делает значительно сильнее.

3. Модификация Darkness Weaves 2 рассчитана прежде всего на тех, кому оригинальная игра кажется слишком простой. Монстры становятся гораздо мощнее, починить оружие невозможно — у вас просто не хватит денег. Любой предмет отныне стоит всего один золотой, что делает бессмысленным сбор ненужного хлама с единственной целью — выгодно сбывать его с рук. Игра становится чрезвычайно слож-

ной. Модификация для настоящих профи, желающих испытать себя в серьезном деле.

4. **Diablo 2 Data Base** — сборник из семи небольших утилит, предназначенных для вычисления значений некоторых формул при определенных значениях переменных. Например, зависимость наносимых повреждений от силы персонажа и параметров оружия.

5. Модификация **Klay's D2:LoD Game Enhancer** построена по принципу "всего — и побольше". Монстры стали толще и дают больше опыта. Предметы, которые из них вываливаются, значительно улучшены. Множество свежих рецептов для Horadric cube, новые socketed-предметы — перчатки, сапоги и пояса. В общем, тех же щей, да погуще влей.

6. Модификация **Middle Earth** дает возможность поиграть персонажами, переименованными в стиле Толкиена: паладин становится дунаданцем, амазонка — рохирримкой, и так далее. Изменены названия практически всех уникальных предметов. Ценителям "Властелина колец" ставить в обязательном порядке.

№9. The Elder Scrolls III: Morrowind

Несмотря на то, что творению Bethesda уже больше года, активность фанатов на ниве создания новых плагинов не ослабевает.

Blasphemy — специфическая модификация, предназначенная, прежде всего, для поклонников первой части The Elder Scrolls — Arena. Шутки и ссылки на события, происходившие в Arena, скорее всего, будут непонятны тем, кто никогда не видел игру. Однако фанатам они определенно доставят массу удовольствия. **New Icons** — новые иконки для заклинаний и магических эффектов. **Abandoned Subway** — ветка метро Балмора — Морнхолд. Поезда следуют без остановок. **Palla Quest** — сложный, запутанный квест, в результате выполнения которого вы можете получить два мощнейших артефакта: Ebony Mail и Spell Breaker Shield. **Parrying Bracers** — наручи, выполняющие роль щита и парирующие атаки. **Soultrap Arrows** — стрелы, которые позволяют захватывать души умерших врагов. **Spuzzum's Starting Equipment** — "набор начинающего приключенца". Выдается игроку в начале игры. **Teleporter Mod Revised Tribunal** — чрезвычайно полезная модификация, дающая возможность мгновенно телепортироваться практически в любую точку острова. **The Best of Naked Morrowind** — новые текстуры для раздетых персонажей — долой стыд! **Walled City of Balmora/IndyBank/Balmora Residence** — модификация "три в одном": сторожевые башенки, банк и личные апартаменты. Все, что нужно для комфортного проживания в Балморе. **The Witchgirl Adventure** — ведьмочка-компаньон с взбалмошным характером и серьезными магическими способностями. И, наконец, программа **TES Mod Utility** позволит вести учет устанавливаемых плагинов, запоминая файлы, скопированные плагином при установке, и удаляя их в том случае, если плагин не используется. Весьма удобно.

№10. FIFA 2003

Поклонникам кожаного мяча и зеленого поля — очередная подборка дополнительных файлов для игры FIFA 2003. На этот раз мы выкладываем солидный набор игровых дополнений общим числом десять штук. Новая форма игроков и судей, улучшенные флаги команд и многое другое. Для корректной установки дополнений предназначены две наиболее полезных программы: **Kit Raptor** и **Referee Kit Raptor**.

Обратите также внимание на утилиту **Stadium Installer**, которая значительно облегчит процесс установки новых стадионов, и модификацию **Realism Gameplay**, значительно усиливающую реалистичность игры.

№11. Grand Theft Auto III

Невзирая на то, что GTA: Vice City — непревзойденный лидер в своем жанре, GTA 3 по-прежнему представляет немалый интерес. О чем свидетельствуют, в частности, новые дополнения для этой игры.

3d Rims — последняя версия модификации, делающей колеса автомобилей более реалистичными. **Bye-Bye Bikini** — модификация на грани приличия. Дамы легкого поведения становятся еще более обнаженными. **Fart Monster Truck** — здоровый вездеход, приехавший в Liberty City прямиком из Monster Truck Madness. **Infernus Scissor Auto** — дверцы "Инfernуса", как и положено, открываются вверх. **Miss Liberty** — Статуя Свободы для Города Свободы — отличного качества модель, установленная на небольшом острове. **OMON** — "фирменный" бело-синий броневик российского ОМОНа. **Real Car Names** — все машины в игре получают свои

Patrician

Rise of the Hanse

Расцвет Ганзы



pc cdrom

Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки деньгами — все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.



- Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
- Расширенные торговые возможности
- Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com



ТЕМА КОМПАКТА №2

Jagged Alliance 2: Cold Comfort

Сюжет оригинальной кампании "Цены свободы" определенно слишком короток, и наличие всего двух десятков секторов для игры не может вызвать ничего, кроме недоумения. Игрок не успевает обратить внимание

по другому пути и по другим секторам. Теперь, прежде чем выполнить основную миссию — взорвать базу, на которой хранятся ракеты, придется справиться с рядом заданий поменьше — пришить того, взорвать это. Как известно, мы мирные люди, но с бронепоезда не слезем. По мере прохождения вы сможете нанять в свою команду нового персонажа — Arnold'a.

Как и в выкладывавшейся нами ранее Sierra Gordo, в Cold Comfort вы не сможете захватывать те сектора, какие вам вздумается. Все дело в том, что если пойти по пути, не предусмотренному автором, то вы сразу же нарветесь на засаду аж из 32 солдат. Причем не на каких-нибудь новичков, а на элитную гвардию, которая вооружена до



на этот возмутительный факт исключительно потому, что боевые действия стали значительно сложнее.

Кампания Cold Comfort как бы расширяет сюжет "Цены свободы", пуская игрока совсем

зубов и порвет неосторожных вас в считанные секунды. Разобраться с такой оравой бойцов нереально еще и потому, что вы начинаете игру с катастрофически малым количеством патронов. Дополнительные обоймы придется



добывать непосредственно на поле боя. Для того, чтобы обзавестись новой пушкой или парой дополнительных патронов, врага нужно оглушить, а затем подбежать к супостату, обыскать его и забрать все оружие и приспособления. Но ввиду того, что патронов почти нет, от противников придется избавляться, используя ножи (в основном метательные) и приемы рукопашного боя.

Но это еще не все. В Cold Comfort есть танки, но практически нет ни минометов, ни РПГ-7! Тяжелую технику предстоит уничтожать в основном при помощи гранат и динамита! Очевидно, что такие задачи по плечу только высокопрофессиональным игрокам.

Cold Comfort — это ремейк старого хита, позволяющий погрузиться в знакомую атмосферу, но при этом заставляющий применять тактику боя, которая в обычной игре практически не была востребована. Удачи в бою!



настоящие названия. **Real New York Mod** — превращает Liberty City в подлинный New York City. **Rus Train** — знакомый с детства "голубой вагон" московского метро. **Skin Mod** — новые текстуры для двадцати видов прохожих, встречающихся на улицах города. **Super Soaker** — водяной автомат, переделанный в огнемет. **Vodka Mule** — всемирно известная Russkaja Vodka теперь и на бортах грузовых фургончиков Liberty City.

№12. Grand Theft Auto: Vice City

Лучшие образцы отечественных автомобилей, а также свежая коллекция модификаций.

1. Машины: русская серия. Газ 3110 Такси — черные шашечки с русским колоритом. Газ 3111 — последняя, самая редкая модель "Волги" на улицах Vice City. ВАЗ 2101 — отличная, детально проработанная модель легендарной "копейки". ВАЗ 2108 — завершающий штрих "русской коллекции" — старая добрая "восьмерка".

2. Лучшие игровые модификации. **Brighter Colours** позволит машинам заиграть яркими

красками. **Bullet Time** привносит в игру новый режим "замедления времени". **GTA Tournament** — первая, довольно сырая программа, добавляющая GTA: Vice City многопользовательский режим. **Most 3** обогащает игру тремя новыми мостами. Выглядят они, может, не очень эстетично, зато пользоваться ими удобно. **Outside World** позволяет полюбоваться другими городами, окружающими Vice City, — правда, со значительного расстояния. **Power Punch** — каждый ваш удар или пинок отбрасывает жертву на несколько десятков метров. **Shell** — отмененно прорисованная заправка компании Shell в характерных красно-желтых цветах. **The Sith Lord** — антигравитационный мотоцикл, "двухлезвийный" световой меч и скин темного джедая Дарт Мола. **Tommy Swimming** — создатели модификаций наконец-то научили Томми плавать, правда, медленно и не очень ловко, но ведь плавает же!

№13. Heroes of Might and Magic IV

Десять отличных карт, созданных фанатами этой игры. Увлекательные приключения, масштабные битвы и море хорошего настроения вам обеспечены. Играйте!

табные битвы и море хорошего настроения вам обеспечены. Играйте!

№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Три карты для настоящих джедаев. На карте **Remnant Experiment** необходимо уничтожить имперскую базу, где прихвостни императора осуществляют сомнительный эксперимент. Миссия **Tavion** моделирует часть мегаполиса, подобного GTA 3, где предстоит ликвидировать всех повстанцев. Задача на **Temple of Dooku** — проникнуть в огромный замок графа Дуку, найти и уничтожить его хозяина.

2. Модификация **Newsaber** заменяет привычный световой меч на световую шпагу. Лезвие оружия становится в несколько раз тоньше. Выглядит весьма изящно.

3. Четыре скина. Шкурка **bskyle** заменит вполне невредимого Кайла Катарна на "порезанного". По всему телу главного героя появляются кровоточащие раны. **Ghost ben** поможет обзавестись неплохой моделью духа Оби Ван Кеноби. Скин **Suited matrix agent** заменит Кай-



по агентам из "Матрицы". Ну а установив шкуру Yoda ghost, вы сможете взять под свой контроль дух великого мастера Йоды.

№15. Max Payne

1. Полезная утилита Easy Unpacker поможет легко распаковать любой архив формата RAR, в котором запряжаны ресурсы игры.

2. Четыре новых уровня. Acid Trip, Security Alert, Housebreak и The Nightmare. В каждом — кое-что новое и очень увлекательное. Не пропустите!

3. Модификация Real Neo Mod. Превращает Макса в Нео из "Матрицы". Смотрится весьма занятно.

№16. Need for Speed: Hot Pursuit 2

Солнечное пополнение коллекции моделей автомобилей для этой игры. На сей раз любители высоких скоростей станут обладателями одиннадцати отличных моделей машин разного класса. Пожалуй, это лучшие новинки, которые были созданы за прошедший месяц.

Кроме того, на диске обитают измененная гоночная трасса, мини-патч, который изменяет привычные игровые камеры, и отличная утилита Text Editor. Пользуйтесь!

№17. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

1. Модуль A Harper's Tale — Escort Duty предлагает окунуться в атмосферу интриг и приключений, окружающих полусекретную организацию Арфистов. По просьбе старого друга Калума вам предстоит расследовать серию загадочных происшествий, а возможно, и примкнуть к светлому делу нанесения добра и причинения справедливости.

2. Birthright of the North — редкий пример успешной реализации отыгрыша роли в CRPG. От ментальных характеристик героя зависит количество реплик в диалогах, а также реакция окружающих на его слова. Модуль предусматривает несколько вариантов прохождения сюжетных квестов в зависимости от степени "социальности" персонажа. Играть очень увлекательно. Рекомендуем.

3. JHR1: The Vethboro Dragon — небольшой модуль с забавным и увлекательным сюжетом, повествующим о том, как подающий надежды приключенец освобождает маленькую деревню от злобного дракона.

№18. Operation Flashpoint

Для испытанных воjak мы приготовили по-настоящему серьезные дополнения. Несколько видов новой техники: две бронемшины канадской армии — Bison09 и BkmSa11, а также ракетная установка Lav309. Особого внимания достоин набор отечественных "Волг" gaz24Beta, состоящий из пяти моделей знаменитого автомобиля. Два новых вида оружия. Aek919k — пистолет-пулемет "Кедр", и AK47Iraq — модель автомата Калашникова, который до недавнего времени был на вооружении иракской армии.

№19. Postal 2

Отличнейшая подборка модификаций и карт для любителей Postal 2. Вас ждут **шесть новых карт**, играя на которых, вы с успехом сможете снять напряжение после тяжелого рабочего (учебного) дня. А также две модификации Fkeys Cheat MOD и Violence, делающие игру значительно более увлекательной.

№20. Rainbow Six 3: Raven Shield

1. Новые карты. Ураганная Abandoned, на которой вам предстоит схлестнуться в смертельной битве с целой ордой террористов. Ahoe Training Room прекрасно подходит для того, чтобы отточить навыки ведения боя. Blackstar перенесет вас в самую гущу событий, связанных со спасением мира. А игра на XEWarehouse даст вам шанс доказать всем, что террористам не место на нашей планете.

2. Три замечательных модификации. GRSound Mod делает более реалистичными звуки оружия. Realism Mod добавляет реализма стрельбе. А SaintFU Skins обогащает персонажей камуфляжем индонезийского спецназа.

№21. Return to Castle Wolfenstein

1. Интересная карта для одиночной игры. Качественно выполненный уровень Clone War 2044. Нетрудно догадаться, что действие происходит



Интерактивный Эротический Квест

Плоды и Селанни



STEP
CREATIVE GROUP

Игра погрузит вас в лёгкую и эротичную атмосферу приятных знакомств и развлечений. Но настоящему игроку скучать не придётся. Для него легкий флирт превратится в стремительную череду загадочных открытий, ведущих к ошеломляющей развязке. Этот интерактивный эротический триллер, развитие сюжета которого подвластно воле игрока, перенесёт вас в загадочный мир, полный напряжения и тайн...



Я могу предложить только один тест - за Вас, Маргарита.



Особенности игры:

- Нелинейный сценарий
- Напряженный загадочный сюжет
- Альтернативные развязки
- Горячие эротические ролики
- Свыше двух часов полноэкранного видео
- Интуитивно понятный интерфейс
- Возможность создания и просмотра видеофильма

Эксклюзивный распространитель
игры - компания "Полет Навигатора"
www.cdnavigator.ru

MACHO
STUDIO

ТЕМА КОМПАКТА №3

Freelancer: Massive Addon

Вам хотелось бы полетать на Starfury из "Вавилона 5"? А на Tie-Fighter из "Звездных войн"? Если ответ утвердительный, то обязательно обратите внимание на модификацию Freelancer Massive Addon — сборник, состоящий из множества отличных модификаций.

Massive Addon — это событие воистину космического масштаба для любого поклонника Freelancer. Невероятное количество изменений "в одном флаконе". После установ-

ки этой модификации вам придется потратить массу

времени на то, чтобы отыскать все добавленные планеты и корабли. Только вдумайтесь в эти цифры: более 30 новых планетных систем, включая Омикрон и Номад, доступные ранее только в рамках сюжетных миссий. Более 80 новых кораблей из вселенных Star Trek, Babylon 5, Star Wars и Wing Commander — от грузовых кораблей и легких истре-

бителей до огромных крейсеров. Полтора десятка новых пушек. Одним словом, все, что нужно для комфортной и увлекательной игры.

Цель модификации — не изменение условий игры, а всего лишь добавление новых объектов и моделей. Расширяются границы игрового мира, появляются новые типы оружия и кораблей.

В Massive Addon есть все, что вы хотели увидеть в игре, но боялись спросить. Модификация, обязательная к установке для всех поклонников Freelancer.



в далеком будущем. Преодолев временной промежуток в 100 лет (начинается сюжет в 1944 году), вы приступите к выполнению задания, от исхода которого зависит судьба человечества. Уровень характерен необычным дизайном и отличной проработкой деталей.

2. Для любителей сетевых баталий мы подготовили два симпатичных скин-пака, которые заменяют слегка поднадоевшие шкурки игроков. А также отличную программу Path Finder, значительно упрощающую поиск нужных игровых серверов.

№22. Soldier of Fortune II: Double Helix

Ручеек любительских работ для Soldier of Fortune II постепенно иссякает. Тем не менее произведения, которые могут порадовать ценителей этой игры, все еще появляются.

1. Внушительная коллекция оружейных скин-паков — hazard, nadepack, Paketti и Titanium. Каждый хорош по-своему. После установки этих модификаций играть станет значительно веселее.

2. Весьма занятный скин-пак Zombies. Установите его, и все персонажи игры превратятся в страшных зомби. В таком обличье мы еще не воевали — самое время попробовать.

№23. Starcraft

1. Восемь отличнейших melee-карт для неслабейшего Starcraft.

2. Три UMS-карты. Карта EARPG — настоящая RPG, созданная на движке Starcraft. Необходимо любой ценой выбраться из лабиринта, попутно истребляя врагов. В комплекте — интересный сюжет. Задача Infested Tunnels — уничтожить коконы зергов, расставленные по всей планете. Помните, время ограничено! На карте Matrix Elements ваша база стоит на пути противника, и он не раз попытается ее уничтожить.

№24. Star Trek: Elite Force II

1. Несколько модификаций, предназначенных прежде всего для истинных фанатов сериала. Blood Directional Arrows — стрелочки, возникающие на экране при ранениях, теперь показывают, откуда был нанесен удар. Data — вместо модели офицера на мостике появляется командер Дат, известный всем поклонникам сериала Star Trek. EF2 Enterprise Texture заменяет текстуры борта корабля Enterprise на новые, более спокойного голубого цвета. Voyager Hazard Team возвращает бойцам Hazard Team текстуры, которые были в ранних версиях сериала. Enterprise Fixes исправляет

огрехи в модели корабля Enterprise.

2. Пара новых скинов. Nude Skins — XXX-скины для некоторых женских персонажей игры. Детям до 16 лет смотреть не рекомендуется! Picard — новые текстуры для модели Пикарда. Transporter Fix — изменение внешнего вида эффектов, связанных с телепортацией, на более зрелищные.

3. Bounce — одна из первых карт, созданная специально для многопользовательских баталий.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne

Не так давно вышедший Warcraft III: The Frozen Throne стремительно набирает популярность, и любительских работ для него выходит все больше и больше. Мы, как всегда, предлагаем самое лучшее из созданного.

1. Четыре свежие melee-карты, предназначенные для сетевых сражений.

2. Три отличных RPG-карты. Увлекательные сюжеты, нестандартные ситуации и впечатляющие битвы ждут вас во время игры на этих картах. Не пропустите!

3. На десерт предлагаем вашему вниманию две увлекательные кампании, прохождение которых займет не один час.

Удачной игры!

Warcraft III: Reign of Chaos

Если для The Frozen Throne карт и компаний все больше и больше, то для Reign of Chaos — все меньше и меньше. Что, в общем-то, вполне логично.

Однако есть еще порох в пороховницах, и мы представляем целых шесть свежих melee-карт, играть на которых очень интересно. Ну, а для любителей долгих и запутанных историй мы припасли две масштабные компании, которые способны надолго завлечь вас в мир Warcraft III.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Doom III

К радости владельцев альфа-версии Doom III народные умельцы создали две вполне играбельных карты для этой игры! Разумеется, мы не могли остаться в стороне и поспешили выложить их на наш компакт. Пользуйтесь!

Бонус №2: Операция Silent Storm

Первая модификация для "Операции Silent Storm" заменяет изображение игрового курсора гораздо более эффектным. После чего играть становится интереснее.

Бонус №3: Starcraft

Специально для фанатов Battletech. Синглплеерная карта Second Battle of Twycross, воссоздающая вторую битву на Туакроссе. Кто знает, тот оценит.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

По ряду причин мы не публикуем информацию о том, какие именно читательские работы удостоились чести попасть на наш компакт. Пусть это будет для вас сюрпризом. Так что все желающие — отправляйтесь на второй компакт в "Игровую зону III" и смотрите, что же такого вкусного приготовили наши читатели. Удачи!

ВЕСЕЛОСТИ Alien Shooter

Замечательная игрушка, в которой вам придется вжиться в роль крутого охотника на всяких мерзких монстров. С помощью разного оружия вам предстоит храбро очищать уровни от гадких пришельцев.

Геймплей жутко увлекателен, а хорошая графика и отличная музыка удачно дополняют общую благостную картину.

Rings of the Magi

Довольно интересная головоломка, цель которой — хитроумным способом выстроить линию из двух и более колечек. Общая увлекательность процесса, а также приятная музыка вполне способствуют тому, чтобы потратить на эту забаву энное количество времени.

Shess

Шахматы — они, в общем-то, и в Африке шахматы. Написать что-либо новое о столь древней игре невозможно. Предлагаемая версия радует простой, но в то же время симпатичной графикой, а также достаточно высоким интеллектуальным уровнем компьютерного противника.

Slayer

Забавная флэш-игра, в которой вам предстоит взять под свой контроль симпатичную девушку — охотницу на вампиров. Суть игры проста — вампиры прут из всех щелей, желая порвать в клочки главную героиню, то есть вас, а вы, в свою очередь, должны своевременно протыкать их осиновыми колами. Просто и очень увлекательно. Играйте!

War

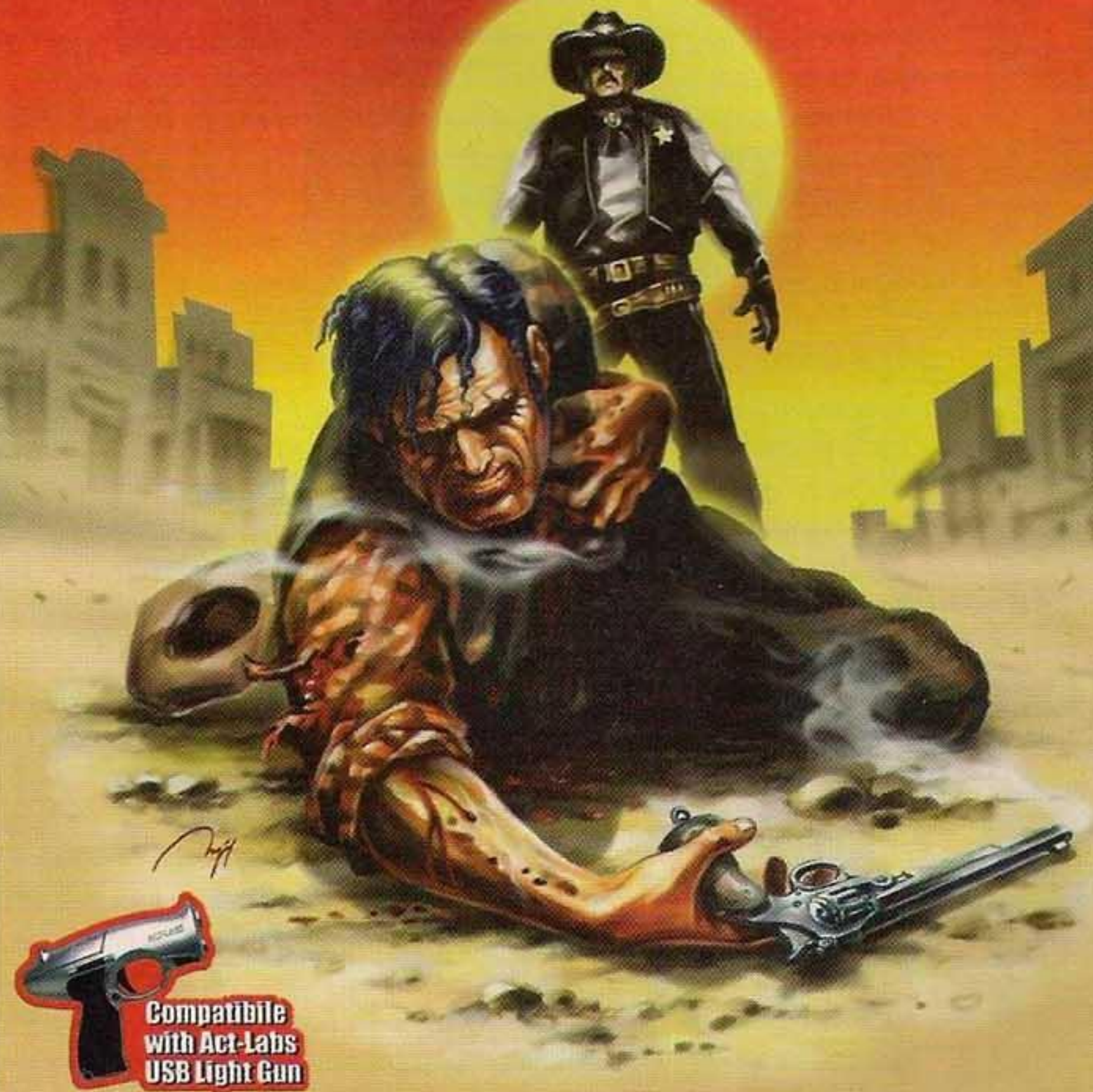
Эта флэш-игрушка, в целом, похожа на Slayer, только вместо одичавших вампиров на вас будут нападать обкуренные бандиты с пистолетами. Задача очевидна — перестрелять всех недругов раньше, чем они нашьпигуют свинцом вас.

Wastelands

Весьма увлекательная танковая покатушка. Вам выдается махонький

БЕШЕНЫЙ ПЕС

Mac Doc McGree



Compatible
with Act-Labs
USB Light Gun



DIGITAL
Leisure
Inc.

- ➡ ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА - ИМИТАЦИЯ ДИКОГО ЗАПАДА
- ➡ ЗАПУСК В ТРЕХ РАЗЛИЧНЫХ МАСШТАБАХ - В СТОПРОЦЕНТНОМ, 200-ПРОЦЕНТНОМ И ПОЛНОЭКРАННОМ
- ➡ НЕ ТРЕБУЕТ УСТАНОВКИ
- ➡ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА



БЕШЕНЫЙ ПЕС МСГРЕЕ ТЕРРОРИЗИРУЕТ ТВОЙ МАЛЕНЬКИЙ ГОРОДОК. ОН ДОШЕЛ ДО ТОГО, ЧТО ПОХИТИЛ ДОЧЬ МЭРА. ГОРОДУ НУЖЕН ГЕРОЙ, И ТЫ ЕДИНСТВЕННЫЙ, КТО БРОСИТ ЕМУ ВЫЗОВ.

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ МСЕ, WWW.MSE.EE, E-MAIL: MSE@MSE.EE, ТЕЛ: 8-10-372-605-57-38. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ООО ЯЗЫКОВОЙ БИЗНЕС ЦЕНТР "ИНТЕНС". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". ©1990 AMERICAN LASER GAMES/HER INTERACTIVE. PROGRAMMING ©2001 DIGITAL LEISURE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

танк, управляя которым, нужно истреблять врагов, в великом изобилии населяющих карты. Типов врагов много, оружия для оснащения танчика — еще больше. Геймплей увлекательный, а графика и спецэффекты в виде взрывов вызывают только положительные эмоции. Не пропустите!

Zhualx

Простенькая, но от того не менее увлекательная флэш-игра, в которой вам предстоит научиться ловить и складывать в кувшин пролетающие по небу звезды. Цель сей странной затеи непонятна, но играть весело. Кто знает, быть может, только так и можно поймать свою счастливую звезду.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Прошел месяц, и мы снова спешим порадовать вас внушительной пачкой новых обоев. На этот раз вы сможете украсить свой рабочий стол произведениями на темы таких игр, как **Commandos 3**, **Conflict: Desert Storm 2**, **Driver 3**, **Max Payne 2** и многих других. Всего на компакт вас ждут обои, посвященные пятнадцати играм.

Как всегда, кроме вороха игровых валлпаперов, вы найдете десяток красивейших обоев неигровой тематики.

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/DeathZone пришел на смену давнему игроманскому разделу **Deathmatch** и, в сущности, является его логическим продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, можно найти в журнале на страницах **Deathmatch** и, конечно же, в расширенном варианте — на компакт-диске.

Unreal Tournament 2003

1. Парочка новых мутаторов — **SmashUt2K3** и **TTM v2.3**.

2. Две новые карты **DM-Aristocracy** и **CTF-Addien**.

Counter-Strike

1. Четыре свежих карты.
2. Увесистая подборка интереснейших скинов оружия.

Operation Flashpoint

1. Десять отличных мультиплеерных карт.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Три мультиплеерные карты — **Sky Base**, **Rage** и **Arena of the Ancients**.

2. Замечательная мультиплеерная модификация **Masters of the Force**.

ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — **Степан Чечулин**
"Трейнеры" — **Армен Есаулов**

Демо-версии

С этого номера мы начинаем публиковать список демо-версий, которые ждут вас на компактах. Не обещаем, что список будет полным (кто знает, может быть, у нас вдруг обнаружится 80 свободных мегабайт, и мы положим еще одну демо-версию). В одном вы можете быть

уверены наверняка — если демо-версии написаны в "CD-Мании", значит, они точно ждут вас на компактe.

1. Демо-версия отличнейшей игры **Freedom Fighters**. Приготовьтесь рискнуть своей жизнью ради освобождения США от коммунистического ига. Перестрелки с множеством противников, подрывы бензоаппаратов и смертельные схватки с бронетехникой врага. И хотя в демо-версии представлен всего один уровень, этого вполне достаточно для того, чтобы понять: **Freedom Fighters** — игра, которую определенно стоит ждать.

2. Если нужен развернутый рассказ о том, что представляет собой демо-версия **Call of Duty**, то вам прямая дорога в "Центр внимания", где комрад Кумби красочно описал все, что вас ждет в этой демке. От себя добавлю, что в эту игру можно влюбиться буквально с первого уровня и с нетерпением ждать релиза. Играйте!

Ролики

Начиная с этого номера, вы будете регулярно приобщаться к событию просто-таки межгалактического масштаба — мы начинаем выкладывать лучшие ролики самых интересных игр! Впрочем, спешим предупредить, что и в этом блоке вас могут поджидать приятные сюрпризы. Если вдруг на компактах обнаружатся свободные мегабайты, то они вполне могут быть использованы для размещения еще одного ролика, а то и двух. Это уж как повезет.

1. Одна из самых многообещающих игр последнего времени — **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost** от известной компании **GSC Game World**. Пятиминутный ролик прекрасно дает понять, что нас ждет в игре. Судя по всему, ждет многое. Поездки на машинах марки "Нива", битвы с крысами-переростками, впечатляющие перестрелки и прочие забавы джигита. Ролик достоин самого пристального и неоднократного просмотра.

Патчи

Спешим преподнести вам, не побоюсь этого слова, подарок — в виде увесистой пачки самых полезных и необходимых любому геймеру патчей. Ставьте их — и ваша жизнь станет легче.

* Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Версия: 1.1b Рейтинг: 5/5

* Age of Wonders: Shadow Magic

Версия: 1.10 Рейтинг: 3/5

* Chariots of War

Версия: 1.14 Рейтинг: 3/5

* Operation Flashpoint

Версия: 1.91 Рейтинг: 4/5

* Rainbow Six 3: Raven Shield

Версия: 1.4 Рейтинг: 3/5

* Tron 2.0

Версия: 1.0 Рейтинг: 4/5

* Unreal Tournament 2003

Версия: 2225 Рейтинг: 4/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

На улице холодно, зато в игроманской печи с трейнерами всегда адская жара.

Alex Ferguson's Player Manager 2003 *
American Civil War: Campaign Corinth *

American Civil War: Campaign Ozark *
Battlefield 1942 * **Bricks Destroyer** * **Bugatron Gold** * **Cabela's Grand Slam Hunting 2** * **Cold Zero: The Last Stand** * **Color Cubes** * **Deimos Rising** * **Extreme Speedway Challenge** * **Heath: The Unchosen Path** * **Heaven & Hell** * **Hot Rod American Street Drag** * **Hoyle Card Games 2004** * **Hoyle Casino 2004** * **Hoyle Majestic Chess** * **Hoyle Puzzle Games 2004** * **Hoyle Table Games 2004** * **Lionheart** * **Magic Ball** * **MechWarrior 4: Mercenaries** * **Neverwinter Nights** * **Northland** * **RA Rocket Mania** * **Republic: The Revolution** * **RoboToys Xonix** * **Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy** * **Ultranium4** * **Vortiball** * **Willy in Space 3D** * **Zball Gold**

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: **Алексей Кравчун**, **Матвей Кумби**, **Федор Усаков**, **Николай Пегасов** и **Геймер**

Rulezz&Suxx

Галерея

Сегодня все выставки в нашей галерее объединены одной простой и страшной темой — темой войны. Первая Мировая война в игре "Антанта" — сотни кавалеристов, павших под пулеметным огнем, и реальные съемки массовой газовой атаки. Вторая Мировая война в "Операции Silent Storm" — тактические вылазки в тыл врага, секреты и тайны Третьего Рейха, роботизированные убер-костюмы — панцеркляйны. Война джедаев за идеалы Великой Силы в **Jedi Academy** — туристические кадры с известных джедайских здравниц — Хотта, Татуина, Явина и Корусканта. Война рыцаря без страха и упрека со всяческой потусторонней (и не очень) нечистью в **Lionheart** — картины и фрески альтернативной истории человечества. Война антивирусов с троян-программой последнего поколения в сюрреалистическом боевике **TRON 2.0** — скриншоты тайной жизни вашего системного реестра. И, наконец, война капиталистов-зоологов со штурмовыми отрядами "гринписовцев" — кадры из игры "В мире животных". Войны были, есть и будут на Земле. Так что не проходите мимо и внимательно смотрите, чего стоит ждать и опасаться.

Даты выхода отечественных локализаций и проектов

Как обычно, на нашем компактe — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. Как обычно, в формате **Microsoft Excel**.

Киберспорт

Демки

В финале отборочных игр **WCG 2003** лучшие российские кибератлеты снова сошлись в схватке за право поехать в Корею. Финальные игры получились по-настоящему захватываю-

щими и напряженными. Никто не хотел сдаваться без боя! Предлагаем вашему вниманию демки и реплеи финалов в номинациях Star Craft: Brood War, Unreal Tournament 2003, Warcraft III и Counter-Strike. Смотрите, как играют лучшие кибератлеты России!

Анонсы чемпионатов

Мы продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компакт-диске вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Игрострой/Вскрытие

Статья "Город зла"

1. ADF2MP3 — утилита для конвертирования adf-файлов (файлов радиостанций) в формат .mp3.
2. Vice City GXT Editor — программа для работы с файлами формата .gxt, содержащими игровые тексты.
3. ViceTXD 1.0 Beta — программа, позволяющая просматривать, распаковывать и запаковывать графические файлы игры в архивы формата .xtd и в главный архивный файл — gta3.img.

Установка

Не требуется.

Статья "Пространственное моделирование"

1. Texporter — дополнительный модуль для 3D Max от турецкого программиста Cuneit Ozdas, который позволяет получить картинку проекционных координат выделенных полигонов. Используя затем этот рисунок как шаблон, можно создавать изображение текстуры любой части модели.
2. Статьи цикла "Пространственное моделирование" — первая, вторая и третья части статей цикла "Пространственное моделирование", опубликованные в №7, №8 и №9 "Игромании" за этот год.

Статья "Генеральские полигоны"

Первая часть материала "Генеральские полигоны", опубликованная в девятом номере "Игромании" за 2003 год. Читайте в рубрике "Инфоблок" компакта.

Территория разлома

Статья "Практическая ХиРургия"

Два мощных твикера для Windows XP: Xteq X-Setup и Tweak XP.

Мозговой штурм

Скринтурс №10. Октябрь

Как обычно, на нашем компакт-диске в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши как всегда замечательные призы.

Почта "Мании"

Страшный осенний вирус неизлечимого библиофильства поразил творческую жилу наших обожаемых читателей. Она жила отворилась, развернулась и выдала на-гора порцию великолепных научно-фантастических текстов. Поток оказался настолько могуч, что даже редакция нашего нового специализированного журнала "Мир фантастики" в полном составе сняла шляпы, кепи, чалмы, накладные парики и бейсболки.

Вне компьютера

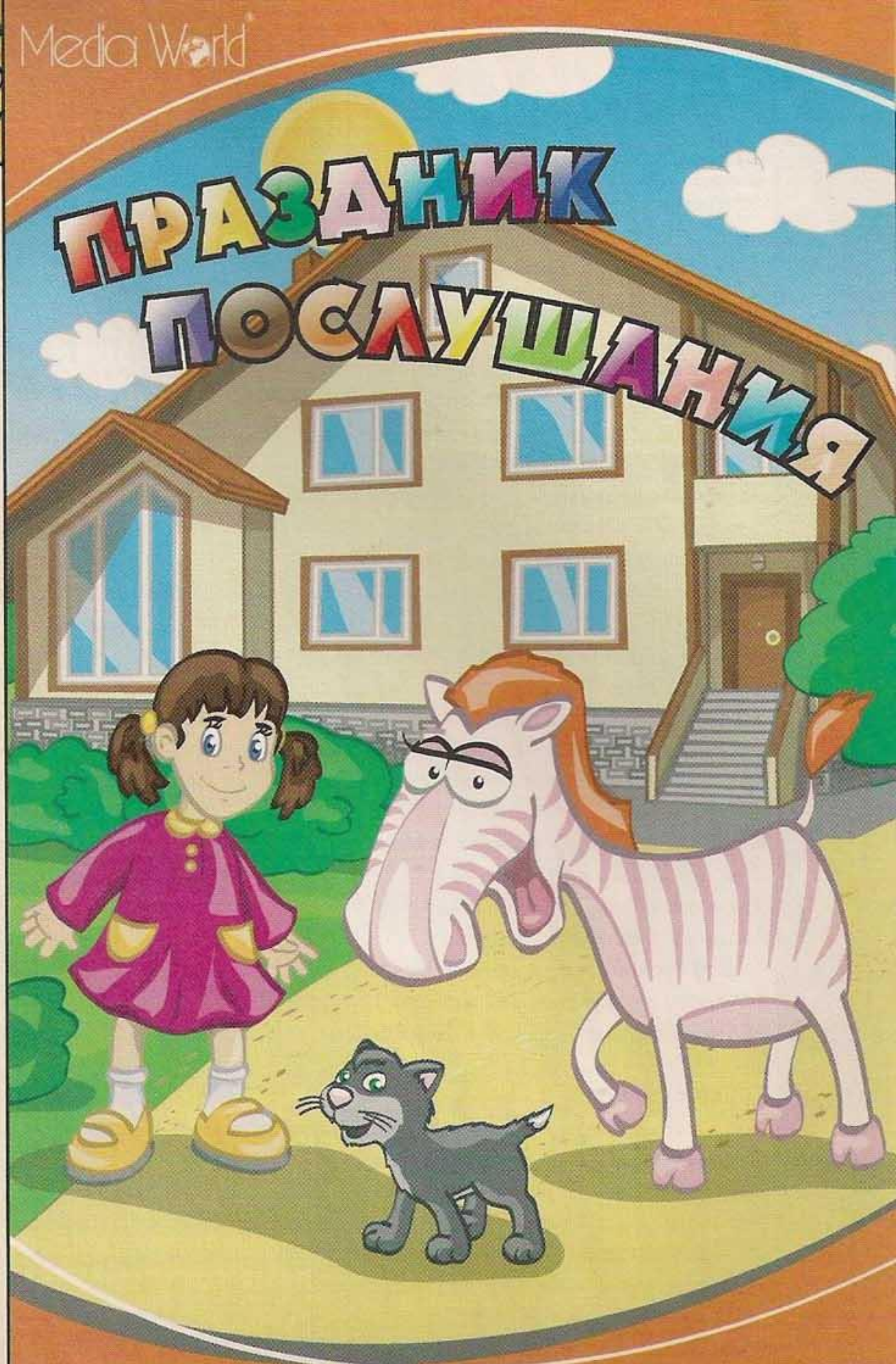
Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт-диске.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по Dragonlance: материалы для

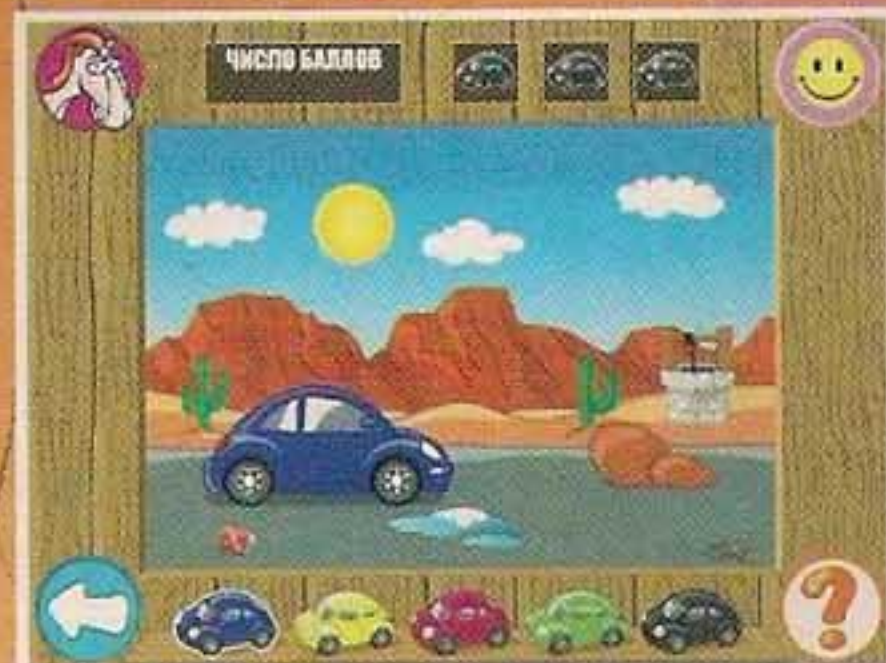


Праздник каждый день!

Играючи приобрести важные навыки и умения, необходимые в школе? Не вопрос!

Масса увлекательных мини-игр на развитие наблюдательности, внимания и логического мышления, а также занимательные задания на совершенствование творческих способностей — специально для маленьких непосед!

Праздник продолжается!



* красочная анимация

* 3 уровня сложности

* более 30 экранов с яркой графикой

* музыкальное и звуковое оформление

* авторские сюжетные мультфильмы



Минимальные системные требования:

Celeron 700 MHz, 128Mb RAM, Video 16 Mb 800x600 16 bit,

DirectX8.1, 24x CD-ROM, Sound, MS Win98/2000/XP

© 2003 MEDIA WORLD www.mediaworld.ru

© 2003 COMULTI MULTIMEDIA www.comulti.ru

Оптовые поставки: (095) 967-86-82 e-mail: info@mediaworld.ru

Второй и Третьей редакции D&D.

2. D&D 3.5: приключение Bad Moon's Waning.

3. Star Wars RPG: фрагменты Galactic Campaign Guide.

4. Babylon 5 RPG: фрагменты Minibarri Federation.

5. .hack//ENEMY: правила коллекционной карточной игры.

MAGIC: THE GATHERING

(раздел по MTG ведется совместно "Игроманией" и "Ролемансером")

1. Набор новейших деклистов.

2. Свежие правила (включая турнирные правила DCI).

3. База карт Oracle от Wizards of the Coast.

4. Авторский набор правил от Анджело.

5. Блок доработанных и дополненных прежних игроманских статей по MTG, содержащих массу ценнейшей информации как для новичков (например, "что такое MTG"), так и для вполне оперившихся игроков (например, профессиональный разбор комбата, триггеров, эффектов и т.д.). Вы найдете все эти статьи в разделе "ИнфоБлок".

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

Реклама

С этого номера в "CD-Мании" появляется новый раздел — рекламный. Первый гость в этом разделе — интернет-магазин ISoft (www.1soft.ru), который предоставил весьма обширный каталог, состоящий из разного рода игр, фильмов и полезных мультимедиа-программ от разных издателей. Каталог исполнен в традиционном для интернета html-виде. При условии, что вы подключены к Сети, от желанной покупки вас будет отделять всего пара кликов.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Матвей Кумби

ГВОЗДЬ НОМЕРА: Talisman Desktop 2.6

Эта утилита вошла в нынешний "Софтверный набор" благодаря многочисленным просьбам наших читателей. Самая последняя версия Talisman Desktop — "альтернативного" рабочего стола. Он удобнее и эргономичнее стандартного Windows-десктопа и, кроме того, позволяет полностью перенастраивать все рабочие кнопки, создавать собственные активные программные группы, выносить на обои целые тематические подборки ссылок и обладает множеством других, не менее полезных функций. Не пропустите — возможно, однажды попробовав Talisman Desktop, вы уже никогда не сможете вернуться к "обычному" рабочему столу.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

* 12Ghosts Wash

Wash — программа-гиперуниверсал для

очистки системы от ненужных файлов. Она удаляет временные файлы из системного каталога Windows, основательно чистит реестр, избавляется от так называемых "резервных файлов" Office, удаляет файлы из буфера Internet Explorer и Netscape Navigator и т.п... Незаменима для всех блюстителей порядка на жестких дисках!

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* ABC Image Browser 4.4

Несмотря на созвучное название и похожие функции, ABC Image ни в коем случае не является конкурентом знаменитого ACDSee. При помощи этой утилиты вы сможете быстро и оперативно совершать простейшие действия с графическими файлами — вырезать отдельные фрагменты изображений, устраивать слайд-шоу, накладывать на картинки двадцать восемь видов различных эффектов, и так далее и тому подобное. Единственная причина, по которой ABC Image до сих пор не стал полноправным заменителем ACDSee, — не слишком удобный и слегка непривычный интерфейс. Впрочем, не исключено, что кому-то он придется по вкусу.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* ACDSee 5.0

А вот и он — великий и могучий ACDSee! Снова, по вашим многочисленным просьбам, мы выкладываем самую последнюю, самую отлаженную, самую удобную версию самой популярной в мире "смотрелки графических файлов". В особых комментариях эта программа не нуждается. В новой версии увеличилось количество распознаваемых графических форматов — теперь их больше пятидесяти (!); а кроме того — появилась возможность объединять файлы по тематическим группам без копирования их в отдельные каталоги и обмениваться подобными "коллекциями" по Сети. Отныне можно собственноручно настраивать пользовательский интерфейс, ну и, наконец, программа стала работать гораздо быстрее по сравнению с предшественниками. Однозначный выбор редакции!

Тип программы: shareware

Рейтинг: 10/10

* Brezo MailMate Anti-Spam Expert 2.1.5

Очень простой, но действенный фильтр для "нежелательной почты" или, проще говоря, — банального спама. Утилита автоматически отслеживает поступающую электронную почту, но не удаляет подозрительные сообщения, а помечает их предупредительным флажком. Программа явно придется по вкусу всем, кто страдает от атак злостных спамеров, но ленится возиться в настройках навороженного SpamPal.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* VirtualDub 1.5.4

Простая, но очень действенная программа для работы с видео для всех тех, кому Adobe Premier кажется слишком сложным или доро-

гим. Хорошо работает с захватом видеоизображения, позволяет редактировать видеофайлы и переводить их в различные известные форматы. Утилита поддерживает несколько качественных видеофильтров и позволяет быстро и оперативно привести в порядок коллекцию ваших mpeg-файлов.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* WinZip 9.0 Beta

Очередная версия популярного мультифункционального архиватора, который, в противовес нашему любимому WinRar, работает исключительно с форматом сжатия zip, но обладает рядом существенных преимуществ. Помимо интуитивно понятного интерфейса, девятая версия WinZip отличается возможностью простого создания надежной защиты архивов, быстрым алгоритмом сжатия и оперативной работой с уже сжатыми файлами и папками.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* Антивирус Касперского

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

* CheMax 3.0 и CheMax Rus 1.7

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.0 включено более 4480 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.7, в которой переведено 3814 позиций.

* GlobalMania

По традиции, мы публикуем на диске очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам — GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

* DivX 5.1 и WinRar 3.20rus

Как обычно, на компакт выкладывается видеокодек DivX 5.1, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конеч-

МАНИА
представляет

МИР ФАНТАСТИКИ

БОЛЕЕ 60 КНИГ, 30 ФИЛЬМОВ И 25 ИГР

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ОКТАБРЬ 2003

В НОМЕРЕ ПОСТЕРЫ

- MAGIC: THE GATHERING
- ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ
- ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

ДРУИДЫ
ЖРЕЦЫ И МАГИ КЕЛЬТОВ

ТЕХНОГЕННЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ
ЖИЗНЬ У НАС ПОД НОГАМИ

РОБЕРТ ШЕКЛИ
РАЗГОВОР С ПАТРИАРХОМ ФАНТАСТИКИ

ИНДИАНА ДЖОНС ПРОТИВ ЛАРЫ КРОФТ
АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ТЕМА НОМЕРА

ДРАКОНОЛОГИЯ

НАУКА О ДРЕВНИХ РЕПТИЛИЯХ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ
ПРИНЦЕССА БЕЗ ДРАКОНА

ТОДД ДЖОНСОН
НАСЛЕДИЕ

КРИС ПРАМАС
ПЛАЧ ПО МОРМАКАРУ

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКОМ

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ И ВИДЕОРОЛИКИ

МАТЕРИАЛЫ ПО НАСТОЛЬНЫМ И КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

ДОПОЛНЕНИЯ К ЖУРНАЛЬНЫМ СТАТЬЯМ

ОБЛОЖКА: СЕРИЯ "DRAGONLANCE", ИЗДАТЕЛЬСТВО "МАНИА"



КНИЖНЫЙ РЯД

Анонсы всех новых фантастических книг, обзоры жанров и грандиозных вселенных.

ВИДЕОДРОМ

Все премьеры кинотеатров и новинки видео, горячие новости со съемочной площадки.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Обширная информация

по самым выдающимся компьютерным и настольным играм настоящего времени.

КОНТАКТ

Интереснейшие беседы с известными писателями-фантастами.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Неожиданные статьи о средневековом быте, передовых технологиях

и будущем фэнтези-культуры.

РАССКАЗЫ

В первом же номере вы сможете прочесть рассказы Александра Зорича "Второй подвиг Зигфрида", Гельмута Пеша "Песнь волны" и Александра Тюрина "Транзитный космодром".



ПЕРВЫЙ

ВЗГЛЯД

Bulletproof Monk

Жанр:	Action
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Mucky Foot Productions
Похожесть:	X2: Wolverine's Revenge, The Hulk
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

За короткое время игры-по-фильмам превратились из горячо ожидаемых диковинок в нечто само собой разумеющееся. Иногда, сами знаете, рассказывать о них в рамках нормативной лексики — попросту невозможно. К счастью, в случае с **Bulletproof Monk** ситуация иная: за разработку игры взялась компания **Mucky Foot**, которая ответственна за появление **Startopia** — одной из самых оригинальных стратегий 2001 года. Уж эти-то господа веников не вяжут.



В основе киношного сценария **Bulletproof Monk** лежит история дружбы «пуленепробиваемого» Чоу-Юн Фата и мелкого воришки Шона Уильяма Скотта, разыскивающих древний магический свиток. Игра не только базируется на одноименном фильме Джона Ву, но и раскрывает некоторые дополнительные сюжетные подробности, которых не было в киноленте.

Геймплей отчаянно мимикрирует под *Enter the Matrix* — все эти slo-mo, беготня по стенам и так далее. Всего нас ждут двенадцать миссий и четверо играбельных персонажей. В сетевой игре разрешат порезвиться на пятнадцати аренах, а количество мультиплеер-режимов будет исчисляться десятками (!). Кроме того, вопреки нехорошей традиции выпускать игры такого рода на устаревших еще в прошлом тысячелетии движках (см., например, **X2: Wolverine's Revenge**), в **Bulletproof Monk** очень и очень неплохая графика.

Несмотря на то, что релиз состоится в конце этого года, информации о проекте кот наплакал. Возможно, это и к лучшему. Помните, каким приятным сюрпризом стала **Startopia**?



Cypher: Code of Ruin

Жанр:	Adventure
Издатель:	DreamCatcher Interactive
Разработчик:	258 Productions
Похожесть:	Full Throttle, Syberia
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Октябрь 2003 года

О **Cypher: Code of Ruin** (весь неевропейский мир знает игру как **Cypher: The Sequel to Traitors Gate**), несмотря на скорый ее выход, ничего толком не известно. Однако несколько строчек описания на официальном сайте, ролик и скриншоты убеждают в том, что нас ждет неплохой квест.

И хотя игра позиционируется как полноценная *adventure*, после знакомства с сюжетной завязкой создается ощущение, что читаешь пресс-релиз какого-нибудь шпионского экшена. Судите сами: какой-то мегаплохиш разработал чрезвычайно вредоносный компьютерный вирус. Попади он на просторы Сети — неминуемо начнется Апокалипсис. Нашему герою под кодовым именем Ворон поручено любой ценой найти и уничтожить лабораторию, разработавшую электронную заразу, предварительно скопировав дистрибутив вируса.

Подозрения в экшен-направленности **Cypher** крепнут после первого же взгляда на скриншоты — вид «от филейной части», как известно, присущ скорее «ларакрофт-экшенам», чем квестам. Однако разработчики непреклонны и решительно утверждают: «Никакого третьего лица! Будет квест, хороший, шпионский, навороченный, высокотехнологичный и без каких бы то ни было элементов экшена!»



Lotus Challenge

Жанр:	Автомобильный симулятор
Издатель:	Xicat Interactive
Разработчик:	Kuju Entertainment
Похожесть:	TOCA, Need for Speed
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Любое упоминание о **Lotus Challenge** (будь то превью, пресс-релиз или новостная заметка) начинается со слов «беспрецедентно реалистичный автосимулятор, пылуший драйвом аркадных гонок». Услышав такое, думаешь: быть беде. Столь противоречивое заявление, на первый взгляд, не несет никакой смысловой нагрузки. В самом деле, разве может симулятор быть аркадным? Но как только обрадованный рецензент собирается спустить с цепи двух волков — Цинизм и Скепсис, — факты расставляют все по своим местам.

Итак, **Lotus Challenge** (известная также как **Motor Trend Presents Lotus Challenge**) вознамерилась совместить серьезный подход к физике **Colin McRae Rally** и аркадную безбашенность **Need for Speed**. Попытка почти безнадежная, но удачный пример в индустрии уже был — **Carmageddon**.

РЕСПУБЛИКА

РЕВОЛЮЦИЯ



После распада могучего Советского Союза из его развалин восстанут десятки автономных государств. Вы — лидер небольшой группировки в республике Новострания. С одним-единственным преданным последователем, маленьким штабом и слабой поддержкой местных жителей вы должны создать партию, достаточно мощную для того, чтобы свергнуть президента и захватить власть в Республике... любыми средствами.

★ Три варианта свержения власти: принудительная отставка, революция или военный переворот.

★ Выбор предыстории — определитесь, кем вы были до начала своей политической карьеры: бизнесменом, криминальным авторитетом, религиозным деятелем или военным.

★ Политика — дело грязное, так что в арсенале ваших действий будет подкуп и манипулирование коррумпированными чиновниками, шантаж, убийство, атака "Альфы", агитация, клевета, дезинформация, любые виды подрывной деятельности, вплоть до терактов и карательных рейдов купленной с потрохами налоговой полиции.

★ Три огромных города, прорисованных до мелочей, с тысячами жителей, каждый из которых обладает индивидуальными характеристиками и живет своей жизнью: ходит на работу, забирает детей из школы, делает покупки. Вы можете проследить за каждым из них!

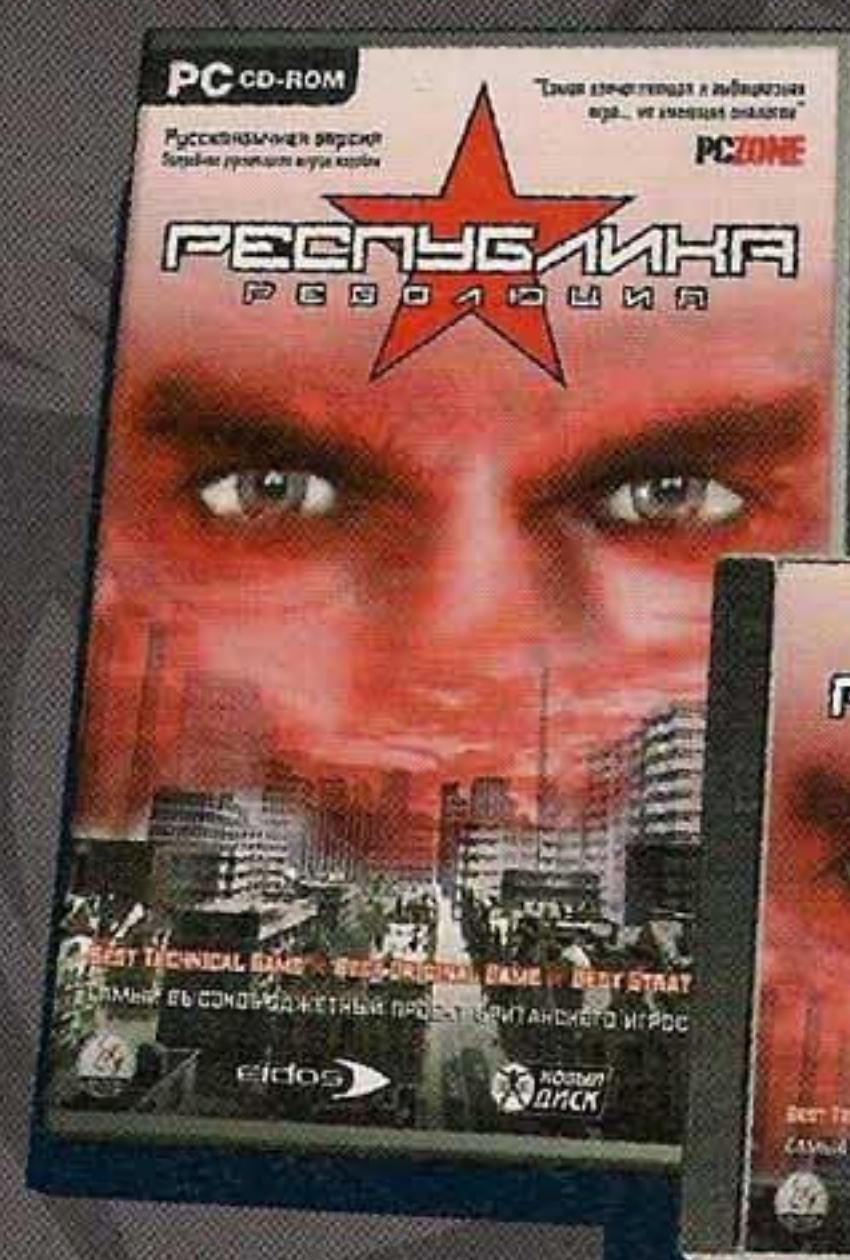
★ Полная симуляция реальности: смена дня и ночи, времен года и погоды, а также спецэффекты, созданные на основе физических моделей.

★ Десятки фракций и партий, девять типов персонажей: знаменитости, представители профсоюзов, предприниматели и другие. Технология искусственного интеллекта наделила их всех собственным мнением о правительстве, религии, морали и экономике. Манипулируйте ими в своих интересах!

★ Непредсказуемость сюжета и скрытая взаимосвязь всех объектов и персонажей обеспечивает абсолютно нелинейное прохождение и неожиданное течение игры. Здесь ничто не случайно!

★ Революционный движок TOTALITY, способный обрабатывать неограниченное число полигонов в реальном времени, позволяет увидеть всю Новостранию в любом приближении: как со спутника, так и в мельчайших деталях.

★ Простота в управлении игрой, сложность внутреннего алгоритма скрыта от игрока.



Подробное
руководство
внутри коробки

2CD



Подробное
руководство
на диске
с игрой



eidos

www.eidos.com



www.nd.ru

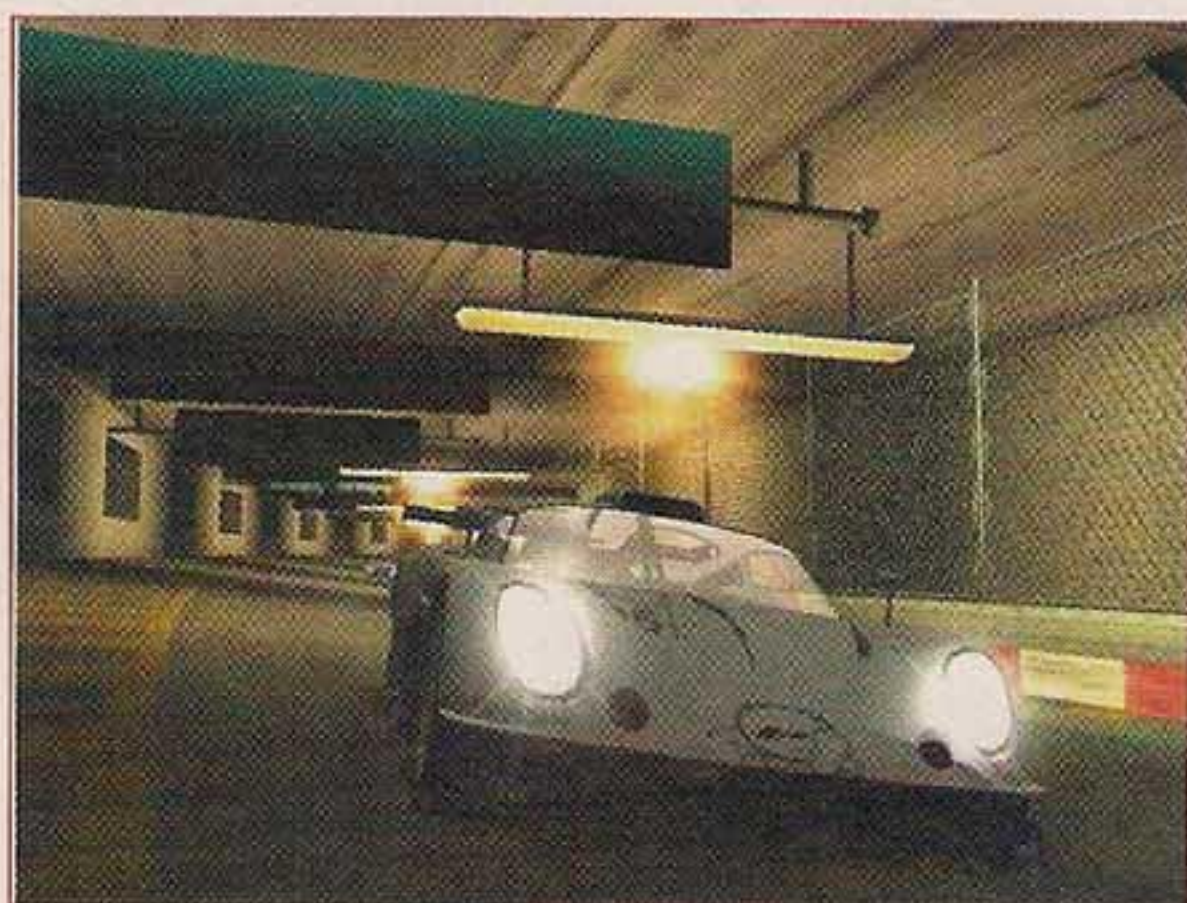
Republic: The Revolution. © Elixir Studios Limited, разработка, 2003. Все права защищены. Издание: Eidos Interactive Limited 2003. Republic: The Revolution и Elixir Studios являются зарегистрированными торговыми марками Elixir Studios.

Перевод на русский язык выполнен компанией "Новый Диск". Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: support@nd.ru.

EIDOS.ND.RU/REPUBLIC

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

операционная система Microsoft® Windows® 98se/2000/XP • процессор Pentium® III 800 МГц • 512 Мб оперативной памяти • 1 Гб свободного места на жестком диске • DirectX® 8.1 (есть на диске) • совместимое с DirectX® 8.1 видеоустройство с 32 Мб памяти • совместимое с DirectX® 8.1 звуковое устройство



— так что у Kuju Entertainment есть шансы на успешный исход эксперимента. Тем более что умницы-разработчики не собираются бездумно сливать в одну кастрюлю элементы вышеупомянутых проектов. Авторы имплантируют в тело своей игры лишь только самое необ-

ходимое. Продвинутая модель повреждений? Пожалуйста, пришивайте вот сюда. Реалистичная модель поведения автомобиля? Ради бога, но только в несколько урезанном виде. Большинство игроков не получает особого удовлетворения от скрупулезно-дотошного геймплея навороченных симуляторов. Народные массы "макреев" уважают — но не любят.

Остальные элементы лишь дополняют радужное впечатление. Как следует из названия, колесить предстоит на Lotus'ax всех мастей и калибров: на классических моделях — Lotus Esprit и Lotus 7, популярных Elise и 340R, "формульной" F1 Lotus Racing — будут даже концепт-кары и модели-прототипы. В общей сложности — четыре десятка машин. Прокатиться мы сможем по Лондону, Токио, Флориде и Аризоне, по высокогорным альпийским кручам, по нефтяной платформе и даже по специальной трассе компании Lotus.

Среди традиционных режимов игры (одиночный заезд, чемпионат, мультиплеер) затесались экстравагантные Collection и Challenge. Последний представляет собой самую настоящую сюжетную кампанию. Ассортимент и оригинальность заданий заставляют задуматься о будущем автосимуляторов: что вы скажете в ответ на предложение поработать каскадером на съемках голливудского блокбастера? А что, если придется сломя голову нестись через весь город с беременной женщиной на соседнем сиденье, у которой уже начались схватки? Сумеете ли вы в нужный момент удрать от назойливых журналистов-папарацци? Похоже, в ближайшем будущем стараниями Kuju "сюжетные гонки" станут в порядке вещей...

Need for Speed Underground

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Black Box
Похожесть:	Need for Speed
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Как ни печально это констатировать, но прошлогодняя Need for Speed: Hot Pursuit 2 сильно сдала по сравнению с предшественниками. Это заставило боссов Electronic Arts задуматься о дальнейших перспективах серии. Однако сдавать в утиль прославленную торговую марку NFS никто не собирался. Спешно созданный совет директоров компании, про заседав



целых три минуты без перерыва, нашел только один путь к спасению: поручить разработку NFS Underground студии EA Black Box, создавшей PS2-версию Hot Pursuit 2, на голову превосходящую версию для PC.

Перво-наперво авторы решили взять на вооружение идеи — кто бы мог подумать! — младшего братика NFS, Midnight Club. Последний, если помните, впервые поднял в играх тему "стрит-рейсинга" — и новая NFS пойдет тем же путем.

В надежде повторить успех Midnight Club 2 авторы объявили о наличии в игре полноценного сюжета... но наотрез отказались сообщить, какого рода будут задания.

Заезды в Underground будут проходить в основном в крупнейших городах мира, где днем и ночью кипит напряженная автомобильная жизнь. Первое время нам предстоит кататься в гордом одиночестве, изучая сетку дорог и выискивая "шорткаты". И только изучив план города "на ять", можно будет поучаствовать в соревнованиях.

А вот дальнейшие действия Black Box по "облагораживанию серии" вызывают, скажем так, недоумение. Вооружившись острым топором, разработчики подрубают один из столпов, на которых испокон веков (точнее, с 1995 г.) покоится бренд NFS: в Underground вместо многотысячедолларовых стальных монстров нам предстоит кататься на... "дешевых" машинах серийного производства! О времена, о нравы...

Подсластить горькую пилюлю разочарования может разве что возможность серьезного тюнинга железной лошади, перекочевавшая из так и не родившегося

Motor City Online. Возможности для апгрейда почти не ограничены: эстеты при желании могут обклеить корпус машины красочными лейблами, а любители покочуряться в железе смогут часами хозяйничать на местной СТО. Впрочем, не все так просто: запчасти придется покупать на деньги, а деньги зарабатывать, побеждая в гонках. Замкнутый круг.

Кстати, деньги на апгрейд (компьютера) не мешает отложить и вам, ибо графический движок у игры отличается богатырским аппетитом, даром что часть особенностей "моторчика" прилеплена лишь для того, чтобы бокс с игрой поставлялся в одной коробке с новейшими видеокартами.

Изначально NFS Underground должна была выйти весной 2004 года, однако летом руководство EA перенесло дату релиза на нынешнюю осень. Пойдет ли это на пользу проекту — мы узнаем в самое ближайшее время.

Patrician III: Rise of the Hanse

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Ascaron
Разработчик:	Ascaron
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Patrician, Europa 1400: The Guild
Системные требования:	CPU 450MHz, 64Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2003 года

Если проследить жанровые предпочтения в разных странах, выяснится, что каждая нация души не чает в игропродуктах определенного рода. Американцы жить не могут без The Sims, японцы сходят с ума по платформерам, в то время как трудолюбивые немцы даже в играх работают, не покладая рук. Видимо, этим и объясняется успех (главным образом в Германии) серии Patrician, третья часть которой выйдет в свет в конце этого года.

Внешне почти ничего не изменилось. Все тот же седовласый движок-ветеран, все та же торгово-экономическая концепция, все те же косметические изменения по сравнению с предыдущими частями. На дворе у нас четырнадцатый век, цель — выбиться из провинциального купчихи в ганзейские аристократы, а еще лучше — дорваться до поста руководителя всей Ганзейской Торговой Лиги. Средства достижения поставленной задачи прежние: напористая торговля, беспринципное пиратство и противозаконная контрабанда с вкраплениями элементов строительства и дипломатии.

В третьей части будет отшлифована система торговли, искусственный

интеллект научат "приспосабливаться" под конкретного игрока, появятся несколько новых разновидностей зданий. В случае осады какого-либо города лорд-мэр страны может вести переговоры и даже оказывать им вооруженное сопротивление.

По большому счету, дальше рассказывать о нововведениях в Patrician не имеет смысла. Фанаты поймут все и по такому маленькому информационному блоку, а не-фанаты даже не обратят на него внимания.



Project Earth 2

Жанр:	RTS
Издатель:	City Interactive
Разработчик:	City Interactive
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Homeworld, Naegemonia, O.R.B.
Системные требования:	CPU 650MHz(1GHz), 128(256)Mb, 64(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Сотрудники польской компании City Interactive, как выяснилось, весьма конструктивно восприняли критику, которая посыпалась после выхода Project Earth — одного из многочисленных клонов Homeworld образца 2002 года. Вместо того, чтобы задрать нос и заявить: "Нашу игру просто не поняли! А ведь она намного глубже, чем...", — они прилежно проштудировали разгромные рецензии и бурлящие от геймерского негодования форумы и, серьезнейшим образом переработав концепцию, выкатили огромный "список особенностей" второй части. Занятный, я вам скажу, список.



Во-первых, у авторов хватило смелости отказаться от набившего оскомину сюжета с очередным нашествием инопланетян. Один западный журналист спросил у разработчиков: "Сколько рас будет в игре?", на что получил ответ: "Одна". Следующий вопрос: "А есть ли какие-нибудь различия между расами?" Ответ: "Да, конечно, есть...". Звучит анекдотично, однако очень просто объясняется: события Project Earth 2 крутятся вокруг гражданской войны между людьми.

Еще один грех, приписываемый первой части, касался абсолютной идентичности всех юнитов у противоборствующих сторон, но в сиквеле исправят и эту оплошность.

Стремясь хоть как-то выделиться на фоне образцового Homeworld, полторы сварганили для Project Earth жутчайший "псевдоплоский" интерфейс (это, обратите внимание, в трехмерной космостратегии). В продолжении авторы обещали больше не изобретать велосипед и использовать наработки более удачливых коллег.

Пожалуй, единственным светлым воспоминанием о первой части Project

Anarchy online

SHADOWLANDS

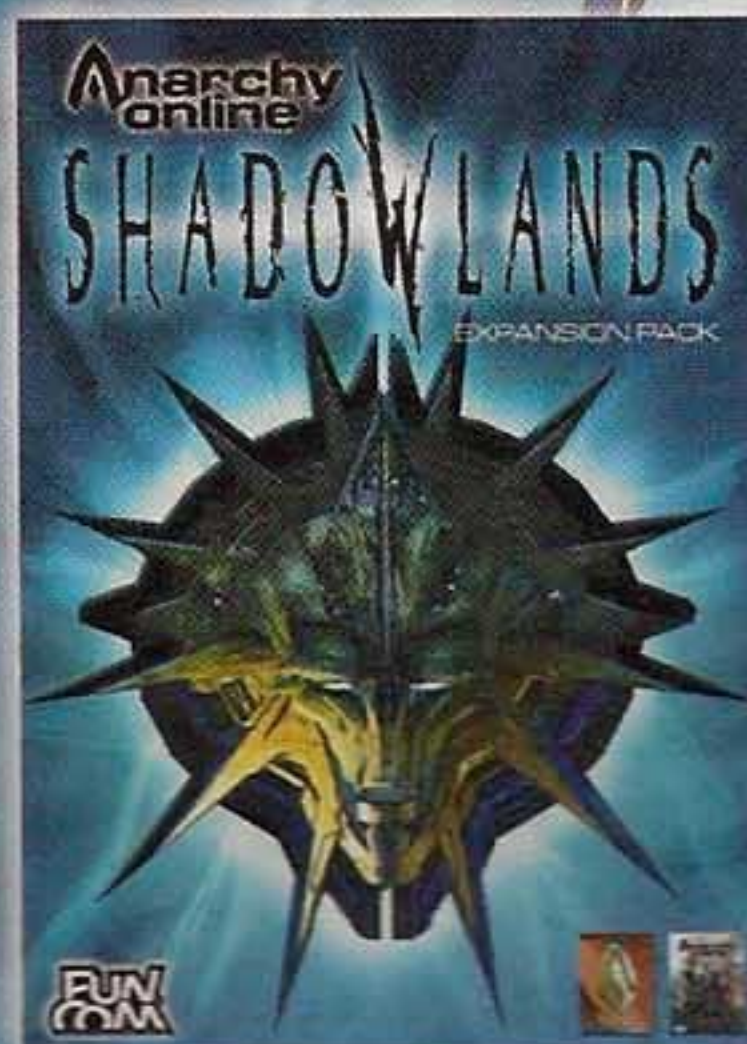
EXPANSION PACK

НОВАЯ графика!

НОВЫЕ технологии!

НОВАЯ правда жизни!

НОВОЕ измерение твоей свободы!



- 2 диска в DVD-упаковке
- Полная русская документация
- Эксклюзивная информация
- Уникальные ключи доступа
- Карты
- Инструкции

Розничная цена **750 руб.**
включает один месяц игры

Anarchy Online: Shadowlands
включает полную обновленную версию
Anarchy Online и The Notum Wars.



Если нет кредитной карты, всегда в продаже
30- и 90-дневные карты доступа!

Мировая премьера - 9 сентября в 18:00 в Safemax на Новослободской.

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков: (095) 931.9269

sales@mediahouse.ru



SAFEMAX
лучшие компьютерные программы



Earth был мощный графический движок, генерировавший феноменально зрелищное... слайд-шоу. Игра тормозила не по-детски. Графика второй части обещает быть как минимум не хуже, вдобавок разработчики клянутся, что злосчастный движок оптимизирован, насколько это возможно.

Точная дата выхода сиквела пока неизвестна, но на сайте игры в графе "срок релиза" уже долгое время стоит "4-й квартал 2003". Сомнительно, чтобы за столь короткий срок City Interactive успела выпустить в свет успешный проект. Хотя...

Railroad Tycoon 3

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	PopTop Software
Похожесть:	Railroad Tycoon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Октябрь 2003 года

Поезд под названием "Railroad Tycoon 3" добирался до нас очень долго, аж с 1998 года. Разработчики не слишком-то торопились с выпуском третьей части: первое время неплохо продавался Railroad Tycoon 2, потом настала очередь Tropico, и только сейчас авторы наконец-то сподобились объявить о скором выходе полноценного продолжения. Время выбрано как нельзя более удачное: никаких жанровых конкурентов на обозримом горизонте не наблюдается.

Основное и самое серьезное изменение третьей части заключается в полном и окончательном переходе игры на рельсы трехмерности: 2D-узкоколейка осталась в далеком прошлом. Правда, восторгаться особо нечем: графика выглядит мило, но не более того. Простота движка обуславливает очень низкие системные требования — по словам разработчиков, игра пойдет даже на Riva TNT (!).

В остальном — без особых новаций. Геймплей, придуманный Сидом Мейером добрых двенадцать лет назад, остался практически без изменений. Как и раньше, мы начинаем карьеру железнодорожного магната,

имея в кармане сущие гроши. Строим две станции, покупаем поезд, определяемся с грузом. Покупаем-продаем, строим еще одну станцию, приобретаем поезд улучшенной модели... и так до бесконечности. Хотя с



другой стороны, отныне в игре уделяется значительно меньше внимания микроменеджменту, так что нянчиться с каждым поездом отныне необязательно — достаточно лишь составить общий список грузов, которые пользуются спросом в регионе, где курсирует состав, а определение маршрута и перегон поездов поручить компьютеру.

На перевозках, однако, свет клином не сошелся. Понаблюдав за состоянием рынка и спросом в каждом из регионов, впоследствии можно купить наиболее рентабельные предприятия, монополизировав тем самым доставку их товаров и серьезно повредив ж/д империям конкурентов. Добить оппонентов можно умелой игрой на фондовой бирже — обманом и спекуляцией прибирая к рукам контрольные пакеты акций и прихватизируя активы конкурирующих концессий.

Любителей и знатоков железнодорожного транспорта наверняка порадуют более сорока разновидностей поездов — начиная с паровозов XIX века и заканчивая новейшими скоростными электричками.

Релиз игры состоится в самое ближайшее время, и, возможно, когда этот журнал попадет к вам в руки, Railroad Tycoon 3 уже оккупирует высшие строчки всевозможных чартов...



Sacred

Жанр:	RPG
Издатель:	Ascaron/Акелла
Разработчик:	Ascaron
Похожесть:	Diablo
Системные требования:	CPU 800MHz(1GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2003 года

Sacred — проект по большому счету "бюджетный", но его авторы наглядно демонстрируют, что и при скудном финансировании можно сотворить очень и очень приличную игру.

Предыстория Sacred вызывает дичайшую зевоту (добро против зла, конец света, злобные маги и так далее), но со всем остальным у игры полный порядок. Графический движок, пусть и не соответствует сверхвысоким техническим стандартам современности, сделан с любовью и старанием. Концепция игры не претендует на эпитеты "новаторская" и "революционная" — и не скрывает своей принадлежности к клану Diablo. Иными словами, большую часть игры нам придется бродить по всевозможным шестнадцати огромным локациям, выполнять до двух сотен квестов и кликать по всему, что движется. Процессы бесконечного щелканья мышкой перемежаются общением с NPC, коих здесь по традиции, три вида: сюжетные персонажи, которые, собственно, и двигают сюжет, "вторичные" персонажи, выдающие дополнительные квесты, и многочисленный "обслуживающий персонал" — торговцы, мастера и прочие.



Доступных классов персонажей не так уж много, но среди набивших оскомину гладиаторов, магов и эльфов затесалась любопытная парочка: серафим и вампир. Серафиму доступны практически все виды оружия, кроме того, он неплохо владеет магией. Вампир вообще универсален: днем прикидывается рыцарем без страха и упрека и заводит дружбу с NPC, а ночью проявляет свою истинную сущность и жестоко пожирает таинственных воришек по партии.

Игра, конечно, не станет прорывом, вроде Dungeon Siege, но пара недель на винчестере любого поклонника экшен-RPG ей, судя по всему, обеспечены.

Петька и Василий Иванович: День Независимости

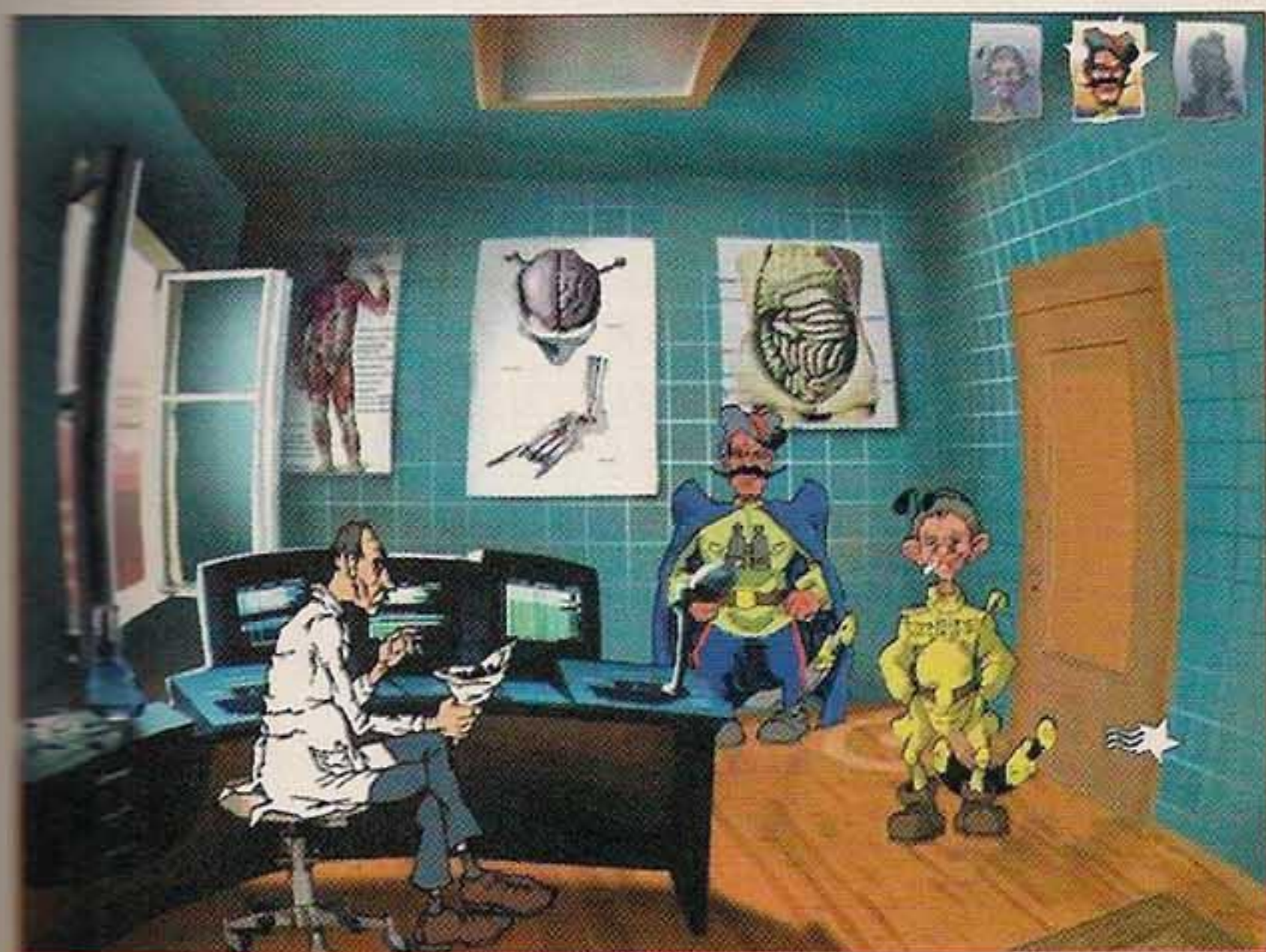
Жанр:	Русский квест
Издатель:	Бука
Разработчик:	Сатурн-плюс
Похожесть:	Петька и Василий Иванович, Штырлиц
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года

"Петька и Василий Иванович" — одна из тех игр, которые не могли, но должны были, но все-таки стали — пусть и местечковыми, но хитами. Простенький рисованный сборник анекдотов, озвученный "профессиональными программистами", тем не менее сделался культовым и породил уже три продолжения.



Четвертая часть мало чем отличается от первой (да любые кардинальные изменения пойдут этой серии только во вред): мультяшная графика, обилие русского народного юмора и, само собой, комичные главные герои. На этот раз легендарную парочку по сюжету забросило аж в 2050

году. Россия к тому времени превратилась в могущественную державу, тогда как Америка, напротив, потеряла былое величие, скатившись на задворки цивилизации. Причина? Дело в том, что еще при Иване Грозном Россия заключила соглашение с инопланетянами, благодаря чему и достигла таких высот. Впрочем, благополучие это только внешнее. На самом



деле страна под тотальным контролем пришельцев. Наши герои, узнав об этом, избрали самый сложный способ освобождения страны от инопланетного ига — совершить путешествие в прошлое и сорвать подписание договора...

Игра — чего греха таить! — на любителя. Все остальные посмеются полчаса... да и забудут о ней.

Транспортная империя

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Бука
Разработчик:	Lifetime Studios
Похожесть:	Transport Tycoon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Российская игровая индустрия сейчас на подъеме: анонсы новых игр сыплются как из рога изобилия, количество контор-разработчиков растет как на дрожжах, а локализации, кажется, подвергается каждая вторая зарубежная игра.

Одна из самых молодых отечественных студий — смоленская фирма Lifetime — при создании своего дебютного проекта «Транспортная империя» за образец брала Transport Tycoon. Что может быть увлекательнее, чем организация собственного транспортного бизнеса? Взял в банке кредит под сумасшедшие проценты, купил машины, понастроил гаражей, мастерских и зданий для персонала, умаслил местную администрацию, отбил у конкурентов наиболее перспективных заказчиков и, как итог, — стремительно разбогател... Или разорился в прах. Ведь кроме тех основ бизнеса, что описаны в учебнике по менеджменту, не стоит забывать о родных российских реалиях (а в игре достоверно смоделирована территория Центральной России): о криминалитете (рэкетирах и угонщиках) и наших «милых» гаишниках. Задания обещают быть достаточно разнообразными, так как каждая новая миссия начинается в новом регионе и, соответственно, в новых условиях.

Даже самый занудный тайкун может стать увлекательной игрой, стоит лишь добавить в него капельку национальных «реалий». Насколько удачно это получится у Lifetime Studios — мы узнаем не раньше конца года. ■



Адмирал космического флота — это звучит гордо! Но право на это звание еще нужно заслужить. Не часто судьба предоставляет такой шанс — участие в грандиозном вселенском сражении, где от вас зависит судьба целой нации!

Ваш звездный час настал! Выбирайте эскадру и смело в бой! Из множества стратегических и тактических вариантов найти единственно верный и привести свой флот к победе — вот поступок, достойный адмирала!

- Пошаговая космическая стратегия
- Трехмерные модели кораблей
- Огромный арсенал оружия
- Впечатляющая анимация
- Игра по сети



Системные требования:

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, Video GeForce 2 MX и выше, 24-x CD-ROM, Sound, DirectX 8.1, MS Win 98/2000/XP

© 2003 MEDIA WORLD www.mediaworld.ru

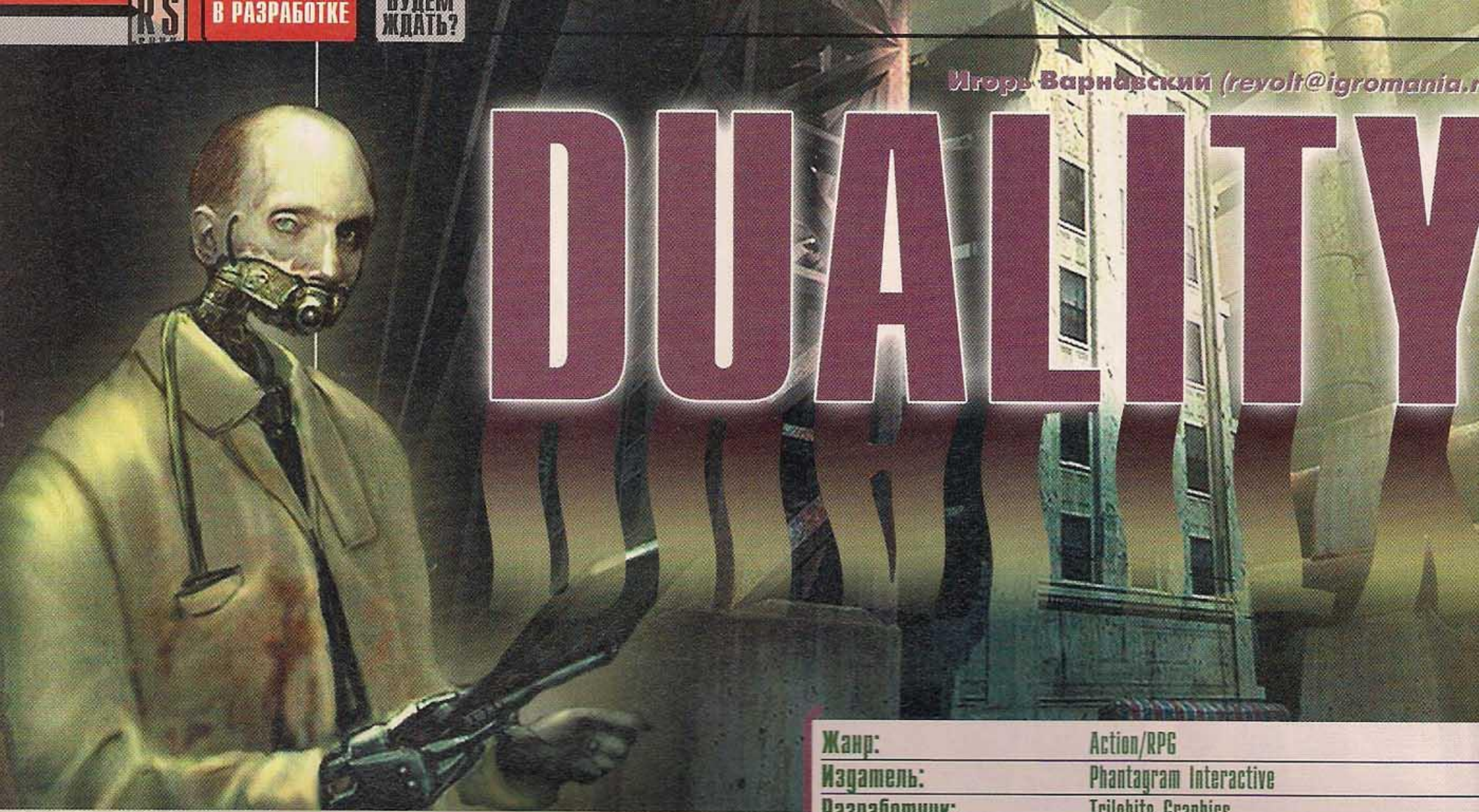
© 2003 COMULTI MULTIMEDIA www.comulti.ru

Оптовые поставки: (095) 967-86-82, e-mail: info@mediaworld.ru

Все права защищены.



Media World



DUALITY

Рано или поздно в коллективе любой конторы разработчиков появляется второй "центр притяжения" — наиболее креативные сотрудники, загоревшиеся идеей создания "другой игры". Но сотворить последнюю в стенах родной студии зачастую оказывается невозможно. Тогда они сплывают вокруг себя часть коллектива и, как это чаще всего бывает, в пух и прах разругавшись с прежним начальством, уходят на вольные хлеба. История игровой индустрии знает множество примеров, когда такие "отщепенцы" создавали гениальные концепции: Демис Хассабис и его Elixir Studios — авторы Republic: The Revolution, Уоррен Спектор и студия Ion Storm, подарившие нам Deus Ex, и так далее и тому подобное. В самом ближайшем времени этот список может пополнил Trilobite Graphics, грозящая удивить весь мир гибридом экшена и киберпанк-RPG под названием Duality.

Нео-классика

Костяк Trilobite Graphics составляют бывшие сотрудники Pyro Studios, которым в один прекрасный день окончательно надоело делать очередную серию Commandos и которые решили пойти по стопам обожаемого Уоррена Спектора. Равнение на мастера киберпанка не прошло даром — вселенная Duality узнается с первого взгляда: гигантские мегаполисы недалекого будущего, загаженные улицы, по которым шастают чудом уцелевшие после п-дцати войн, катастроф и эпидемий мирные жители, прокачанные имплантатами "джей-си", бесчисленные вооруженные ублюдаты неизменно злобных мегакорпораций, и так далее и тому подобное. В суперсекретных лабо-

раториях лучшие умы планеты непонятно зачем придумывают разные гадости, а мир во всем мире ежесекундно спасает очередной супергерой. "Классический киберпанк" — чуть было не пропечатали мы в свидетельстве о рождении Duality. Но нет, не совсем классический. Объяснения будут чуть позже, а пока внимайте сюжету.

Некий наемник Тревис во время задания потерял какой-то Очень Важный Девайс (ОВД), принадлежащий Очень Важной Компании. Прекрасно понимая, что ему грозит, Тревис взялся за усиленные поиски ОВД, что, по неписаным законам киберпанка, привело к раскрытию Чудовищного Заговора.

По ходу игры нашему герою предстоит немало встреч и знакомств. Его верными друзьями и напарниками станут девушка-хакер Сэм и бывший ученый Кьюб, лишенный тела и ныне прописанный только в виртуальности. Но возможна и обратная ситуация: поиграть можно как за хакершу, так и за виртуаль-

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Phantagram Interactive
Разработчик:	Trilobite Graphics
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	System Shock, Deus Ex, Tron 2.0
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.e-duality.com

ного недотепу. У каждого из героев свой собственный подход к решению проблем, свои плюсы и минусы.

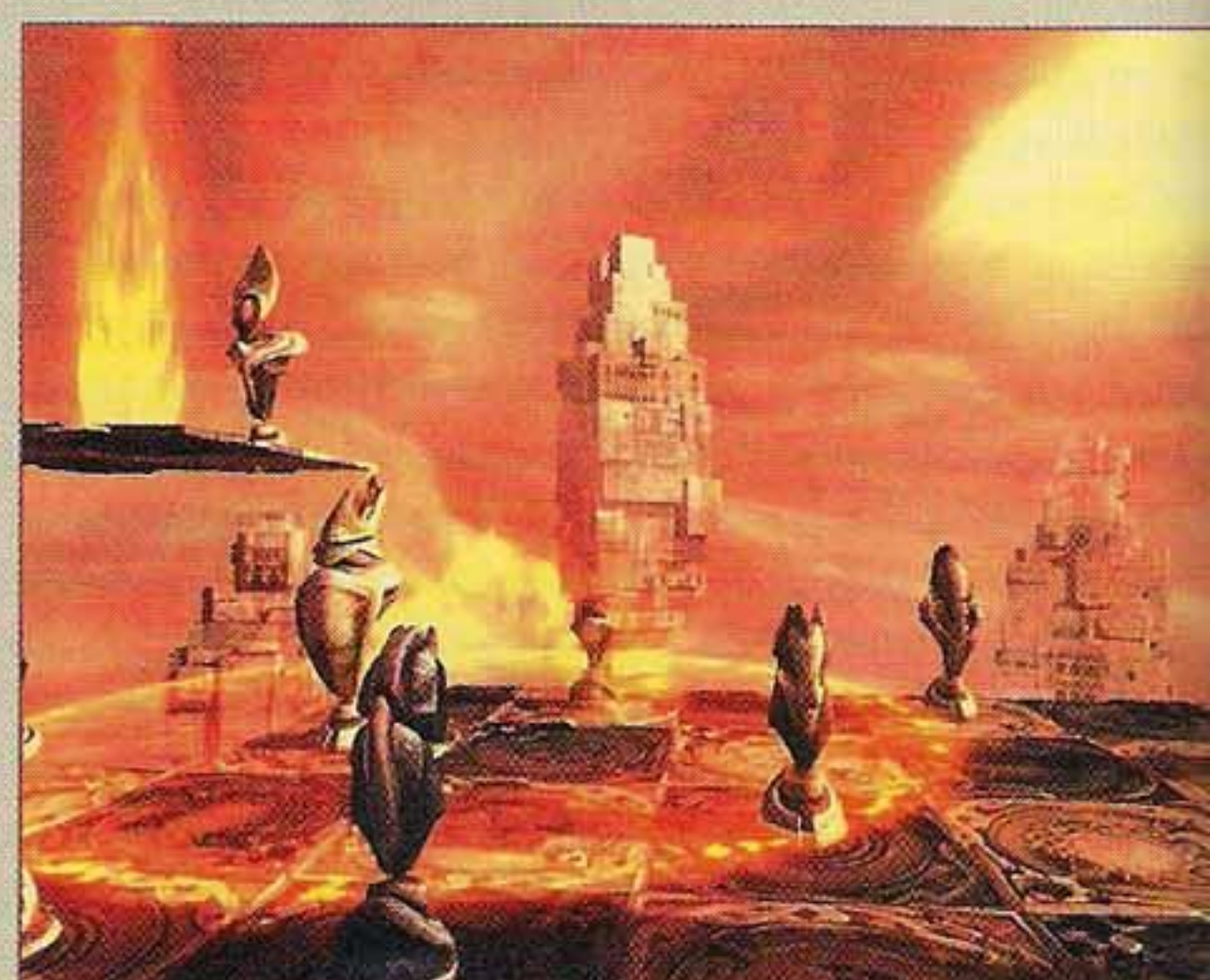
Остановимся на персонажах подробнее. Наемник — типичный хитман-переросток, озабоченный лишь проблемой вечной нехватки денег и свободного места на своем теле для установки новых имплантатов. Плевать хотел на мораль и киллерскую этику, воля клиента для него — закон. Полученные (отобранные) деньги предпочитает тратить на покупку оружия и амуниции. Имплантаты избавляют нашего супермена от необходимости целиться.

Иное дело хакерша. Девушка

хоть и не обладает стальными мускулами и обилием слотов для всевозможных жестянок, зато может входить в Сеть и вести там боевые действия. Это, пожалуй, один из интереснейших аспектов игры. Прокравшись в виртуальность при игре за Сэм, вы столкнетесь с Tron 2.0-образным геймплеем. Мало того, что дизайн "сетевых локаций" отличается от реальных, как Карамзин от Карамазова, так еще и способы борьбы с противником напоминают крутую помету Deus Ex и... классических фэнтезийных RPG. Другими словами spell-book здесь называется Библией Программиста (Programmer's Bible).



▲ Посмотрев одним глазом на Тревиса, выглядывающего из-за стены, можно ненароком перепутать его с Сэмом Фишером.



▲ Виртуальный мир Duality больше походит на чьи-то материализовавшиеся кошмары, чем на "классическое" представление о киберпространстве.



▲ Не обойдется в игре и без традиционных "комнат киберпанк-ужаса".



▲ Хакерша больше всего уязвима для пуль в процессе взлома очередного киберпылесоса.

Bible), а заклинания — программными модулями. "Кастовать", то есть, простите, запускать эдакие "стеллы" можно как по отдельности, так и совмещая друг с другом, обрушивая тем самым на вражьи головы особо мощные и продвинутое заклина... в смысле, компьютерные вирусы.

Заветы RPG-товарищей по партии дают о себе знать и в процессе прокачки нашей хакерши: чем чаще и виртуозней вы используете вышеоцененную Библию, тем сильнее и продолжительнее становится действие виртуальных заклинаний.

Каждый заплыв в океан виртуальности чреват обнаружением и немедленным уничтожением физического тела Сэм, так что нелишним будет позаботиться о своей безопасности в реальности. Мало ли какая сволочь может подкрасться к беззащитной женщине, увлеченной веб-серфингом? Волей-неволей придется заранее окружать себя целой системой сигнализаций и ловушек. Все это предопределяет стиль игры за хакершу — незамутненный излишней суетой стелс-экшен, молниеносные марш-ползки за спинами у часовых и манера подкрадываться со спины и сворачивать шею несчастным компьютерным статистам.

Ну и, наконец, третий и самый интересный герой Duality — Виртуальное Нечто (Virtual Being) по имени Кьюб. Его прошлое, как положено у нормальных героев игр, окутано мраком, ибо в ходе переселения в виртуальность мистер Нечто наивно потерял память. Стиль игры за Кьюба аналогичен пробежкам Сэм, разве что возможностей у "виртуала" будет намного больше. Накапливая опыт, он становится все более могущественным и может без труда воздействовать на реальность из своего компьютерного мирка: контролировать коммуникации, компьютеры, да и вообще любые приборы, подключенные к Сети.

Революции не будет

И без того многообещающая концепция "трех героев" заставляет пускаться слюни еще и потому, что по ходу игры эти персонажи не раз встретятся друг с другом — в качестве друзей... или врагов. Прием этот, между прочим, был и с п л а н еще автора *Half-Life* и аддонов к нему: вот мы, будучи в шкуре спецназовца Шепарда, видим, как Фримен прыгает в портал, а охранник Барни наблюдает, как Гордона тащат солдаты... Проверенная и исключительно действенная схема...

...Чего не скажешь о введении в мультиплеере чего-то вроде института *dungeon master*'ов из настольных ролевых игр. Первую попытку удивить компьютерно-игровой мир подобной возможностью предприняли, если мне не изменяет память, разработчики *Vampire: The Masquerade — Redemption* еще в 2000 году. Вторую попытку перевернуть все RPG-устои в играх при помощи "живого DM" предприняли разработчики прошлогодней



Neverwinter Nights. Результат оказался весьма впечатляющим, однако не был адекватно воспринят значительной частью играющей публики (вероятно, для того, чтобы идея смешения настольных и компьютерных игр стала популярной, должно пройти какое-то время). К счастью, авторы нашего двучленного киберпанк-проекта говорят об этой особенности геймплея без лишнего пафоса. Хотя революции, как известно, нередко готовятся именно при полном молчании со стороны разработчиков...

На искусственном интеллекте авторы решили выложиться на все двести процентов. В подтверждение одаренности своего AI они приводят следующий пример: оказавшись в одном помещении с несколькими противниками, можно заметить, как один побежал за подмогой, другой — метнулся к тумблеру аварийной сигнализации, третий в испуге рухнул на пол, а оставшиеся похватили пушки и принялись отчаянно отстреливаться.

Что же касается оболочки, то графика неплоха — и не более. Безусловно, ради того, чтобы посмотреть на результаты работы движка Blue 3.0, не надо совершать ежедневный хадж на сайт игры и судорожно обшаривать каждый его уголок в поисках

убийственных роликов. Список особенностей отнюдь не поражает воображение: динамическое освещение, инверсная кинематика, бамп-мэппинг и более-менее точная синхронизация движений лицевых мышц персонажей и произносимого ими текста (со времен первых анонсов *Half-Life 2* — самая модная фишка каждого второго проекта). А вот с пресловутым "количеством полигонов в моделях" получилось интересно: на каждого героя авторы отсыпали по жалкой паре тысяч многоугольников, однако в скриптовых роликах и в случае приближения камеры вплотную к персонажу их количество увеличивается в четыре раза.



Trilobite слишком долго тянет с релизом своего дебютного проекта. Дата выхода бесконечно переносится: "осень" в пресс-релизах сменяется "зимой", затем приходит очередь "лета", и снова "осень"... Возможно, этому есть оправдание — проработать игру с тремя сюжетными персонажами нелегко, но нельзя забывать и о куда более могущественных конкурентах — *Deus Ex 2* не за горами, а *Tron 2.0* уже огреб все положенные ему награды на страницах где-то по соседству. Чтобы на равных померяться силами на киберпанк-ринге с такими достойными противниками, испанцам из *Trilobite* придется выложиться по максимуму... ■

Будем ждать?

Концепции *Deus Ex* и *Tron 2.0* в одной упряжке — для дебютного проекта более чем неплохо.

Процент готовности:

70%



Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

YAGER

Жанр:	Action/Simulator
Издатель:	TNO
Разработчик:	Yager Development
Похожесть:	Штурм, Crimson Skies
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.yager.de

На вопрос, кому из персонала игровых фирм живется хуже всего, ответ можно дать незамедлительно: сценаристам. Несчастные труженики пера за годы, прошедшие со времен выхода самой первой компьютерной игры, переработали такое количество идей, что им позавидовали бы многие союзы писателей. Далекое прошлое, призрачное будущее и немыслимое без терроризма настоящее; опустыленная Земля, навевающие ксено- и арахнофобию ландшафты чужих планет, сюрреалистические пасторали параллельных миров; спасение человечества, любовь-морковь и путешествия в параллельное пространство — все было, все пережевано и переварено тысячу и один раз. К тому же графическими зрелищами народ пресыщен — ему подавай сюжетного хлеба. Ну что, что еще можно

придумать??! — бьются в истерике сценаристы в приступах творческого кризиса, пачками глотая "лекарства" (в качестве "виагры" обычно используются кино- и прочие лицензии). Но надолго ли их хватит? Схема "книга-фильм-игра-фильм-книга-комикс-вставить-по-вкусу" рано или поздно даст сбой.

Апокалипсис послезавтра

А вот авторов Yager подобные проблемы не особо волнуют. Эти парни безо всякого смущения обряжают свое детище в затертый до дыр сюжет, да еще при этом всячески стеблются над "темным будущим", "мегакорпорациями" и прочими клише.

Итак, на постапокалиптическом дворе у нас двадцать первый век. Куда ни глянь — хаос и беспредел. Ме-

гакорпорации, согласно всем канонам жанра, свели роль правительств до минимума или, в крайних случаях, попросту ликвидировали их. Технический прогресс, однако, не топтался все это время на одном месте. Наземный и водный транспорт ушел в прошлое — теперь в моде передвижение исключительно по воздуху. Правда, до других планет вездусущее человечество, похоже, свои загребущие руки так и не дотянуло — но на матушке Земле забот хватает.

Вся каша заварилась из-за того, что мегакорпорация Proteus (кибальчиши) начала терять спутники, грузовые и военные корабли в некоторых промышленных зонах. Под подозрение попала другая мегакорпорация — DST (плохиши). Однако в откры-

тую высказывать свои претензии уж тем более забивать ультимативную "стрелку" Proteus не решилась. Вместо этого она наняла нашего героя — Магнуса Тайда, "вольного охотника-на-мели". Весьма мудрое решение: действовать чужими руками всегда удобнее, а в случае чего "фронтмена" можно и убрать.

Впрочем, морочить нам голову долгим развитием сюжета никто не собирается. Перед нами не слишком типичный (особенно для PC), но все же экшен-проект. Иными словами, большую часть времени мы проведем за штурвалом родного самолета, отстреливая в верхних слоях атмосферы до неприличия детализированных супостатов и любующихся местными красотами.



▲ Хваленые модели персонажей выглядят на "ять". Между прочим, парень справа — Магнус Тайд, наш главгерой.



▲ Поединки у самой поверхности — наиболее зрелищные. Главное — не впечататься на полном ходу в ландшафт, засмотревшись на красоты.



▲ По мнению разработчиков, Россия в конце XXI века будет выглядеть именно так.



▲ Кокпит не захлаплен обилием ненужных приборов и не препятствует обзору, что, несомненно, радует.

А полюбоваться тут действительно есть на что. Команда, вкалывающая над Yager аж с 1999 года, сотворила один из самых мощных в мире движков. Он без труда отрисовывает мириады мелких деталей на огромных открытых пространствах. Модели кораблей и зданий, естественно, нафаршированы всяческими "рошечками" как свадебное платье королевы жемчугом, но, что удивительно, живые персонажи проработаны ничуть не хуже. Отдельной порции восторгов заслуживают текстуры: земля, например, вопреки нехорошей традиции, не отображается мутным, похожим на несвежий колодец JPEG'ом. Она действительно похожа на настоящую землю. Такого, какую можно увидеть из иллюминатора "Ил-76".

Авторы на все лады нахваливают "интеллектуальное" звуковое сопровождение. Мол, шум от пролетающего в глубоком каньоне истребителя сильно отличается от рева двигателей того же самолета, распевающего верхние слои атмосферы. Короче говоря, вся техническая сторона проекта проработана на твердую пятерку.

Crimson Mech

Впрочем, не красотой единой. Спокойной жизни нам не будет на протяжении аж двадцати пяти миссий. Набор заданий более чем стандартный: поиск опостылевших "артефактов", зачистка местности от вражеских сил, эскорт VIP-персон и прочее в этом духе. Несмотря на отсутствие динамической кампании, игроку предоставляется некоторая свобода. Разумеется, свернуть где захочется с огороженной колючей проволокой сюжетной тропинки невозможно, но некоторые неосторожные действия могут эхом отозваться в будущем. Так, не сбитый однажды враг может внезапно появиться в следующей миссии и серьезно осложнить жизнь.

Кроме того, целый ряд миссий

"открывается" только после совершения определенных действий. К примеру, в одном задании вражий патруль может блокировать ущелье и отрезать Магнусу путь к отступлению. Горячие головы наверняка сразу ринутся напролом, но в данном случае это наитруднейший способ. Гораздо проще обратиться за помощью к местным аборигенам, чтобы те показали обходной путь. Последние предложат нашему герою сделку: он уничтожит некоего гадкого субъекта, а Магнус препровождается восвояси, минуя вражеский пост. Наемник добросовестно выполняет заказ... но вот незадача: во время боя он допустил гибель корабля заказчиков. Для возвращения домой Магнус будет вынужден решать еще и эту проблему. Такая вот здесь нелинейность.

Посильный вклад в развитие сюжета вносят и другие персонажи, коих в общей сложности двадцать. И эти двадцать — не бездушные статисты, задалбывающие примитивными диалогами. Каждый участник действия строго индивидуален, обладает своим характером, целями и принципами. Взаимоотношения не стоят на месте и все время развиваются: первое время NPC могут нас ненавидеть, чуть позже — стать друзьями, а в финале все может закончиться любовной историей (ну, не со всеми сразу, нет).

Часть персонажей заслуживает отдельного упоминания — уж больно они колоритны: некий таинственный субъект, под личиной которого, как впоследствии выяснится, скрывался один из боссов корпорации Proteus; обезображенный шрамом бравый капитан ван Берг, который напоминает прусского офицера — отрывистые, по-военному краткие фразы и дефицит эмоций; Чек Лу — лидер пиратов, чьи подчиненные в самом начале игры лишили Магнуса корабля и товара. Чуть позже наш наемник окажется в числе ее друзей

— да-да, воздушными разбойниками руководила женщина... В общем, коктейль персонажей получается еще тот — такой проработке характеров могут позавидовать многие RPG или квесты.

Штормовая аркадность

Линейность кампании ловко скрывается благодаря обилию дополнительных квестов. То вдруг кому-то приспичит отвезти на край света Очень Важный Прибамбас, то защитить Сюжетно Важного Субъекта, то... Основную массу заказов мы будем получать (а ну-ка, хором!) в барах и кабаках. Ну не могут авторы вот так просто отказаться от жанровых штампов!

Заработанным на миссиях дензнакам не придется без толку валяться в кошельке — будьте любезны вложить их в апгрейд своего самолета. Входящие в стандартную комплектацию лазерные шутихи, хоть и обладают бесконечным боезапасом, но, совсем как в Mech Warrior, подло перегреваются в разгар боя, так что их модернизировать желательно в первую очередь. Впоследствии, наращивая капиталы, эти лазерные пукалки можно сменить на энергетические гаубицы, подвесить на крыльях десяток другой управляемых ракет, а возле шасси разместить баки с напалмом.

Что касается общей динамики полета, то больше всего она напоминает какой-нибудь гипераркадный "симулятор" вроде Crimson Skies. Наш самолет способен летать в двух режимах — Jet и Hover. При включенном Jet посудина развивает самые высокие скорости, однако здорово теряет в маневренности, так что включать его рекомендуется лишь во время затяжных виражей и для быстрого преодоления пустых участков карты. Другой режим полета — Hover — напротив, необходим в большей степени для воздушных боев, когда бешеные скорости не

нужны, но зато крайне необходима высокая маневренность.

Наличие второй модели поведения корабля обусловлено тем, что, во-первых, противник почти всегда обладает подавляющим численным перевесом, так что выражение "хочешь жить — умей вертеться" становится как никогда актуально во время сражений. Во-вторых, в игре часто будут встречаться... стелс-миссии, где надо красться почти у самой земли, избегая радаров и вражеских патрулей.

Однако, что бы ни говорили разработчики, но стелс-элементы все-таки вторичны, а на первом плане в Yager — воздушные потасовки. Авторы постарались совместить лучшие черты авиасимуляторов и аркады, как это было в том же "Шторме". Таким образом, реалистичность физической модели принесена в жертву играбельности. Кроме того, не забывайте, что на дворе у нас — будущее. Куда только не успел уйти научно-технический прогресс...



На Xbox проект вышел еще в мае и сразу же заслужил массу лестных отзывов, пробившись даже в десятку самых продаваемых игр. Конечно, чтобы дотянуться до уровня Crimson Skies или Project Nomads, нужно очень здорово потрудиться — жанровые гены не те, да и масштаб несравним. Yager красив, воздушен и просто приятен во всех отношениях. А большего от него и не требуется. ■

Будем ждать?

Западный ответ нашему "Шторму" вооружен всем необходимым для успешной конкурентной борьбы.

Процент готовности:

80%



Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

massive assault

Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Wargaming.net
Разработчик:	Wargaming.net
Издатель в России:	Megua-Cervus 2000
Похожесть:	Sid Meier's Alpha Centauri, Battle Isle
Дата выхода:	Конец 2003 года
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot-seat
Сайт игры:	www.massiveassault.com

Прав был Шерлок Холмс: наш разум — это маленький чуланчик, загроможденный уймой ненужных вещей. Не последнее место среди них занимают реакционные предрассудки, имеющие обыкновение становиться аксиомами. К примеру, сегодня считается, что экшены ну никак не могут быть бессюжетными (даже авторы *Grand Theft Auto 3* и *Postal 2* не смогли пойти против этого). В фундамент приличных RPG принято заливать ролевую систему высшей пробы — S.P.E.C.I.A.L., *Dungeons & Dragons* последней редакции и иже с ними. Неважно, что даже сами разработчики не в состоянии вникнуть во все ее тонкости. Зато солидно. Большинство глобальных стратегий, в свою очередь, будь они хоть трижды походовыми, рассчитаны на лиц с высшим экономическим (а также дипломатическим, финансовым и так далее) образованием и ангельским терпением. Вернее, были рассчитаны, ибо разработчики *Massive Assault* намерены разрушить этот замшелый стереотип.

Turn-based only

Рецензенты обладают неким шестым чувством, позволяющим почти безошибочно выявлять будущие хиты вне зависимости от визуальной привлекательности скриншотов и известности разработчиков. *Massive Assault* была заложена на стапелях *Wargaming.net* весной 2002 года; за прошедшее время игра была досконально изучена в чертовой дюжине "первых взглядов", а разработчики успели дать полтора десятка интервью. Такого внимания удостоивается далеко не каждый проект, уж поверьте...

В двадцать втором веке человечество, по-прежнему увлеченно вою-

ющее за нефть, вдруг обнаружило, что запасы черного золота исчерпаны. На Земле наступил хаос, начались революции и восстания, как грибы после дождя расплодилось диктаторские режимы. Кризис вскоре был преодолен, люди начали колонизацию других планет, но группа неких плохишей-редисок образовала Темный Союз и попыталась сообща засеять ареал нашего обитания разумным, добрым и тоталитарно-вечным. В результате между ними и некой Осью Добра завязался нешуточный конфликт, переросший вскоре в Третью Мировую Войну. В которой, впрочем, многие государства предпочли сохранить нейтралитет...

Во время игры на каждой карте присутствует от девяти до тридцати стран, причем с некоторыми государствами у вас (как, впрочем, и у противника) заключен секретный договор о взаимопомощи в случае войны. Но ни вы, ни оппонент понятия не имеете, с какими именно странами есть такие соглашения. Представьте: еще вчера вы вели дружескую переписку с президентом соседней республики, а сегодня вдруг оказывается, что он давний союзник противоположной стороны. А ведь потенциальный враг может ударить в самый неподходящий момент — прямоком в сердце вашей родины. В такой ситуации очень сложно сообразить, кого следует опасаться в первую очередь.

Разработчики *Massive Assault* на дух не переносят экономическую модель классических RTS. Никаких рудников или тибериумных полей в игре нет и в помине: союзные (и захваченные) государства просто-напросто перечисляют на счет игрока определенные суммы денег (их размер, веро-



▲ Как видите, чей-то десант встретил упорное сопротивление. Кстати, оставлять бесхозные транспорты не рекомендуется — противник их моментально экспроприирует.

ятно, зависит от их могущества), избавляя тем самым от лишней головной боли. Нетрудно догадаться, что кратчайший путь к победе — захватывать как можно быстрее и как можно больше "нейтралов".

Для тех, кто решится пойти по этому, безусловно, единственно верному пути, разработчики приготовили несколько граблей. Во-первых, ваша будущая жертва отнюдь не беспомощна — вооруженные силы есть даже у самых завалящих "люксембургов", которые вряд ли сдадутся без попытки отстоять свой суверенитет. Впрочем, даже после окончательной победы не стоит расслабляться: на захваченной территории обязательно появятся злобные партизаны, способные здорово ослабить ваши регулярные войска. К тому же окон-

чательно уничтожить проклятых "чегевар", видимо, будет нельзя. И, наконец, третий возможный подвод: попавшее под геймерскую пяду княжество может оказаться союзником вашего злейшего недруга, который не преминет немедленно прийти на помощь. Кошмар? Именно. Помните как в *Praetorians* мы пытались захватить никому не принадлежавшие деревеньки раньше AI? В большинстве случаев подобные попытки заканчивались крахом: компьютер, ничуть не смущаясь своей способности отдавать сотни приказов в секунду, со скоростью света оббегал окрестные аулы и, получив за счет этого перевес в силах, затапывал нас целыми табунками юнитов. Опередить его было почти нереально. Авторы *Massive Assault* это прекрасно понимают, по-

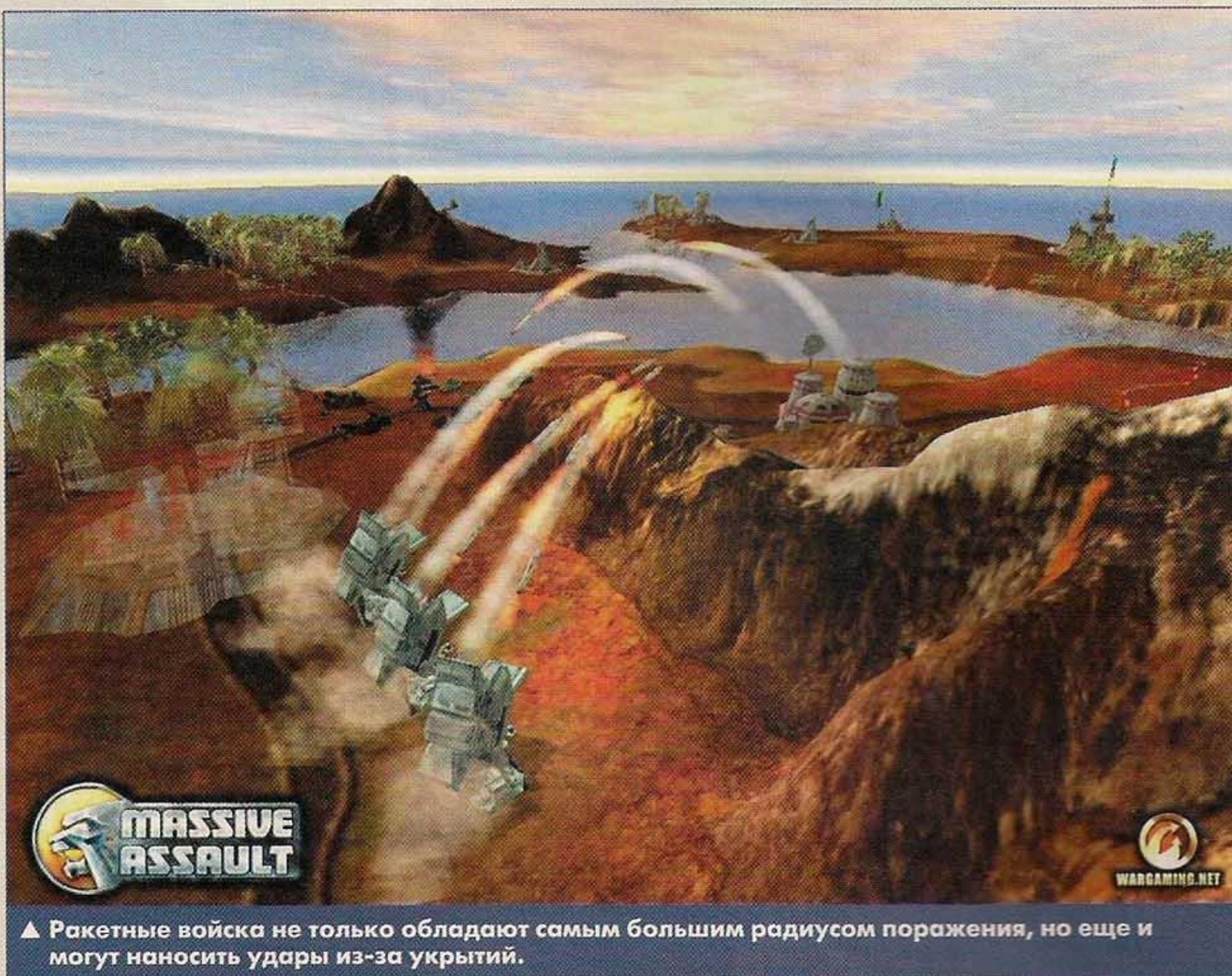
тону и сделали свою игру исключительно походовой.

Осада концепта

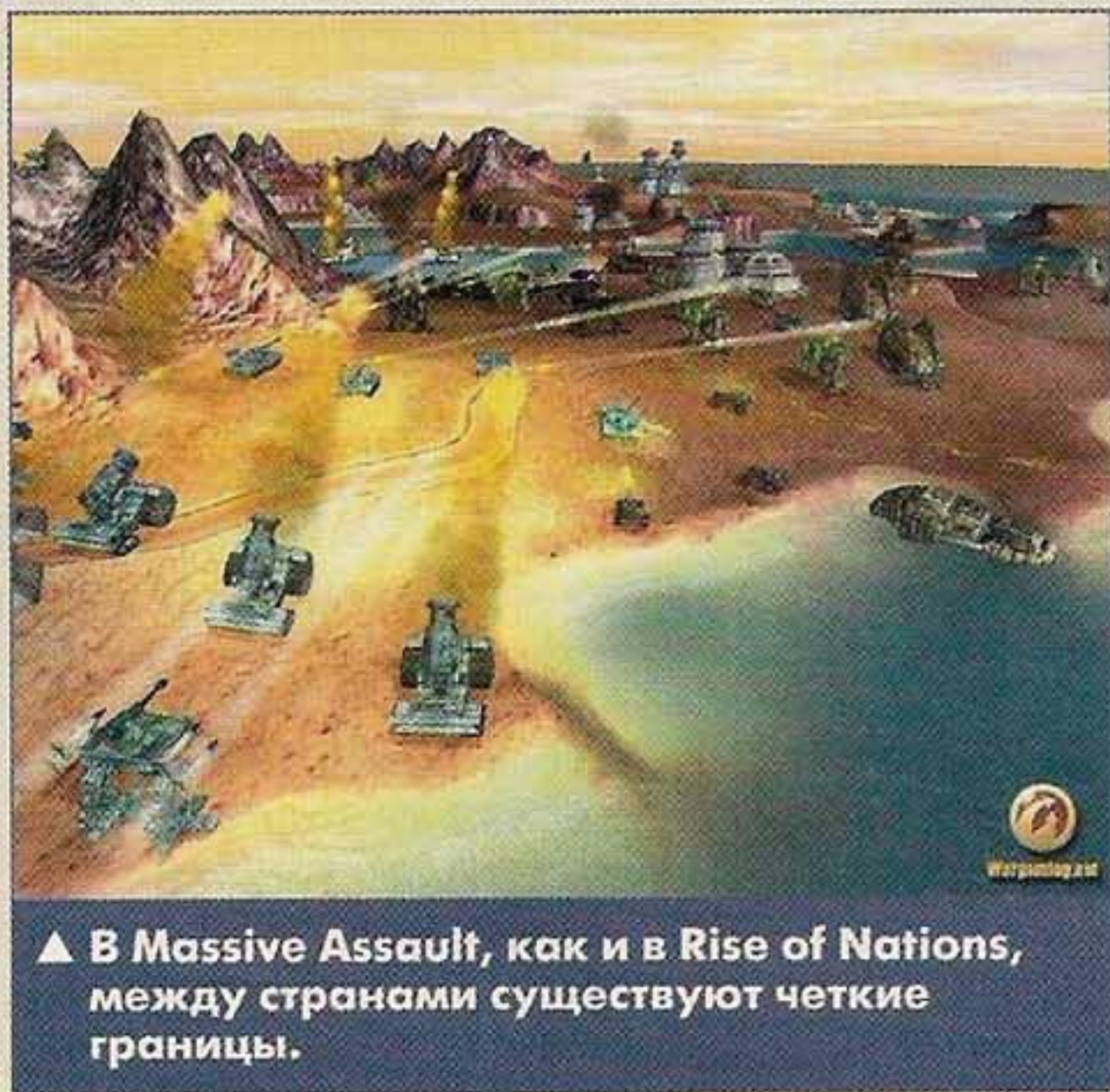
Оригинальность концепции дает прямо-таки необъятный полигон для маневров. Планеты (всего их шесть) сильно отличаются друг от друга: маленькие и большие, скованные вечным льдом и вулканические, пустынные и поросшие тропической растительностью, с одним-единственным или с двумя-тремя континентами либо представляющие собой гигантский архипелаг. Таким образом, расположение наших союзников и противников на карте вынуждает применять каждый раз новую тактику. Скопление находящихся под вашим контролем стран в одной области даст возможность относительно безболезненно и быстро подчинить данный регион; зато потом придется ломать голову, что же делать с теми районами, где у вас нет союзников. Если же товарищи по оружию разбросаны по всей карте равномерно, у вас появляется шанс влиять на геополитическую обстановку в каждой точке мира; ну а тот, кто находится по другую сторону фронта, может задавить членов вашей коалиции по отдельности, как беспомощных котят.

С другой стороны, необязательно раскрывать свои карты загодя. Можно (и нужно) оставлять врага в неведении относительно политических пристрастий некоторых стран, особенно тех, что находятся у него в тылу. На играющего против вас человека это, быть может, и подействует, но не AI... Общеизвестно, что во многих современных стратегиях компьютер плевать хотел на "туман войны". Как бы и с Massive Assault не сложилась подобная ситуация: хитрый электронный враг, осведомленный о том, кто ваши союзники и где они находятся, — сокрушительный удар по балансу и играбельности. Надеемся, авторы сумеют избежать данной проблемы.

Возникают и другие вопросы. Например, разработчики подозрительно смалчиваются, когда речь заходит о дипломатии и шпионаже, а ведь введение такой фишки могло бы значительно разнообразить игровой процесс. Что если мы не захотим вероломно вторгаться в страны, которые не участвуют в войне, а попытаемся уговорить их встать на нашу сторону? Мотивы такого поведения необязательно должны быть благородными: при таком развитии событий мы получим контроль над армией присягнувшего нам государства, не потратив ни одной боевой единицы, не отвлекаясь на досаждающих партизан, да еще к тому же удостоверимся в лояльности соседа. Наличие внешней разведки тоже могло бы добавить игре глубины: игрок, не сумевший перетащить в свой лагерь какую-нибудь маленькую, но очень гордую банановую республику, на крайний случай мог бы как минимум выяснить, подведомственна



▲ Ракетные войска не только обладают самым большим радиусом поражения, но еще и могут наносить удары из-за укрытий.



▲ В Massive Assault, как и в Rise of Nations, между странами существуют четкие границы.



▲ Обработка побережья огнем корабельной артиллерии — непременное условие успешной высадки десанта.

ли она противнику или нет.

Ничего не слышно и о политической модели, вроде той, что была в Sid Meier's Alpha Centauri. Дорогая Wargaming.net, почему? Представьте: управляемые компьютером государства самостоятельно, руководствуясь текущей обстановкой в мире, решают, кто для них враг, а кто друг. Сколько возможностей дала бы такая схема! При грамотной реализации подобной опции игра стала бы еще более сбалансированной. Увы, пока ничего подобного в Massive Assault нет.

Отсутствует и древо технологий — разработчики хотят, чтобы все оппоненты находились в примерно равных технических условиях. Ради этого они первоначально даже наделили стороны одинаковыми юнитами, но потом, спохватившись, взялись за исправление своей ошибки. Всего в игре доступно тринадцать видов техники, и все они заметно отличаются друг от друга

боевой мощью, броней, радиусом поражения, скорострельностью и так далее. Иными словами — "идеальных юнитов" в Massive Assault попросту нет, так что будьте добры скоординировать их действия. Походность игры стала причиной появления еще одной характеристики: расстояния, которое может пройти каждый боец за один ход. Дороги, само собой, это расстояние увеличивают, а болота, леса и сильно пересеченная местность, соответственно, уменьшают.

После почти фанатичного лоббизирования новаторской концепции обсуждать графику не очень-то хочется. Модельки техники нареканий не вызывают, а вот остальное... Спецэффекты, надо признать, не на высшем уровне, ландшафт беден на детали, вода напоминает скорее ртуть, чем самую распространенную жидкость

на планете... Хотя, наверно, нельзя требовать от разработчиков слишком много. Они и так предлагают нам одну из самых многообещающих походовых стратегий в мире. Если авторы не наделают глупостей и сумеют-таки вдохнуть жизнь в Massive Assault, то... мы получим очень и очень достойную игру. ■

Будем ждать?

Луч turn-based-света в темном стратегическом царстве. Не самая современная с технической точки зрения, но крайне многообещающая в плане геймплея стратегия.

Процент готовности:

80%



Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

FREEDOM FIGHTERS

Жанр:	Action
Изготовитель:	Eidos Interactive
Разработчик:	IO Interactive
Похожесть:	Hidden & Dangerous, Cold War
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Split-screen
Сайт игры:	www.eagames.com/official/freedom/home.jsp

Впервые услышав о Freedom Fighters (в младенчестве — Freedom: Battle for Liberty Island), мы, признаться, подумали, что речь идет о каком-то юмористическом экшене в стилистике (свят-свят!) Red Alert 2. Действительно, мы уже давно привыкли к американской и восточноевропейской игровой “рашн клюкве”, в которой нам рассказывают душераздирающие истории о п-дцатом по счету крахе планов неумного и непотопляемого СССР. Впрочем, для появления подобных продуктов есть все причины: идеологическая американская машина, и поныне работающая как швейцарские часы, создала СССР соответствующий “имидж” на несколько поколений вперед. Восточная Европа тоже зарядилась “антисоветчиной” на десятилетия. Но остальным-то вроде нет резона затрагивать эту тему всерьез? Однако медвежье-балалайчатая зараза не обошла даже любимых нами разработчиков из далекой Дании — IO Interactive — авторов двух серий гиперпопулярного экшена Hitman. Однако удивительно не это — удивительно то, что в Freedom Fighters антисоветской сатирой даже не пахнет. Напротив, все очень серьезно...

Не все дома в датском королевстве

...и именно эта серьезность способна довести публику (по крайней мере, российскую) до желудочных колик.

Пока разработчики, трагически закатывая глаза, повествуют альтернативную историю 80-90-х годов, на ум приходит выходящая вскоре Cold

War. Приступа дежа вю и вправду не избежать. Создатели орденосного Hitman придумали замечательнейшую историю: одержимый идеей мировой революции СССР протянул-таки красную руку через Атлантический океан и без особых проблем оккупировал Америку. Повсюду насаждается комсомол, возводятся концлагеря, установлена уголовная ответственность за тунеядство. Последнее, по-видимому, выводит главного героя (водопроводчика, кстати) из пофигистской прострации, и он, цинично наплевав на воззвание “пролетарии всех стран, соединяйтесь!”, берется за оружие и организует партизанский отряд...

Памятуя о нежной психике американских покупателей, дизайнеры игры постарались сделать так, чтобы даже нью-йоркские старожилы

не распознали на мониторе свой родной город. Какая трогательная забота! Догадаться, что перед нами Нью-Йорк, можно лишь по присутствию некоторых видных достопримечательностей, ибо совместными стараниями движка и советских оккупантов город сильно преобразился. Повсюду развешаны, скажем так, забавные плакаты типа “А ты записался в Красную Армию?!", локации кишмя кишат солдатами в кирзовых сапогах и ушанках, в то время как большая часть мирных жителей куда-то бесследно испарилась (по правде говоря, на скриншотах их не видно вообще).

Двенадцать сантехников

Вместо “эмбиентных” персонажей на улицах вымышленного Нью-Йорка в большом ассортименте присутствуют NPC, готовые присоединиться к нашему альтер-эго при любом удобном скриптовом случае. Сотрудники IO утверждают, что просто так затащить вольных стрелков к себе в отряд не получится: никто и не подумает вступить в лесные братья, если у вашего героя не будет должной репутации. Конечно, самые первые коллеги по оружию пойдут за бывшим водопроводчиком хотя бы на край света (в противном случае авторы игры получат массу гневных отзывов от неофитов, не одолевших даже первые уровни), но в дальнейшем придется полагаться лишь на свою репутацию бывалого вояки.

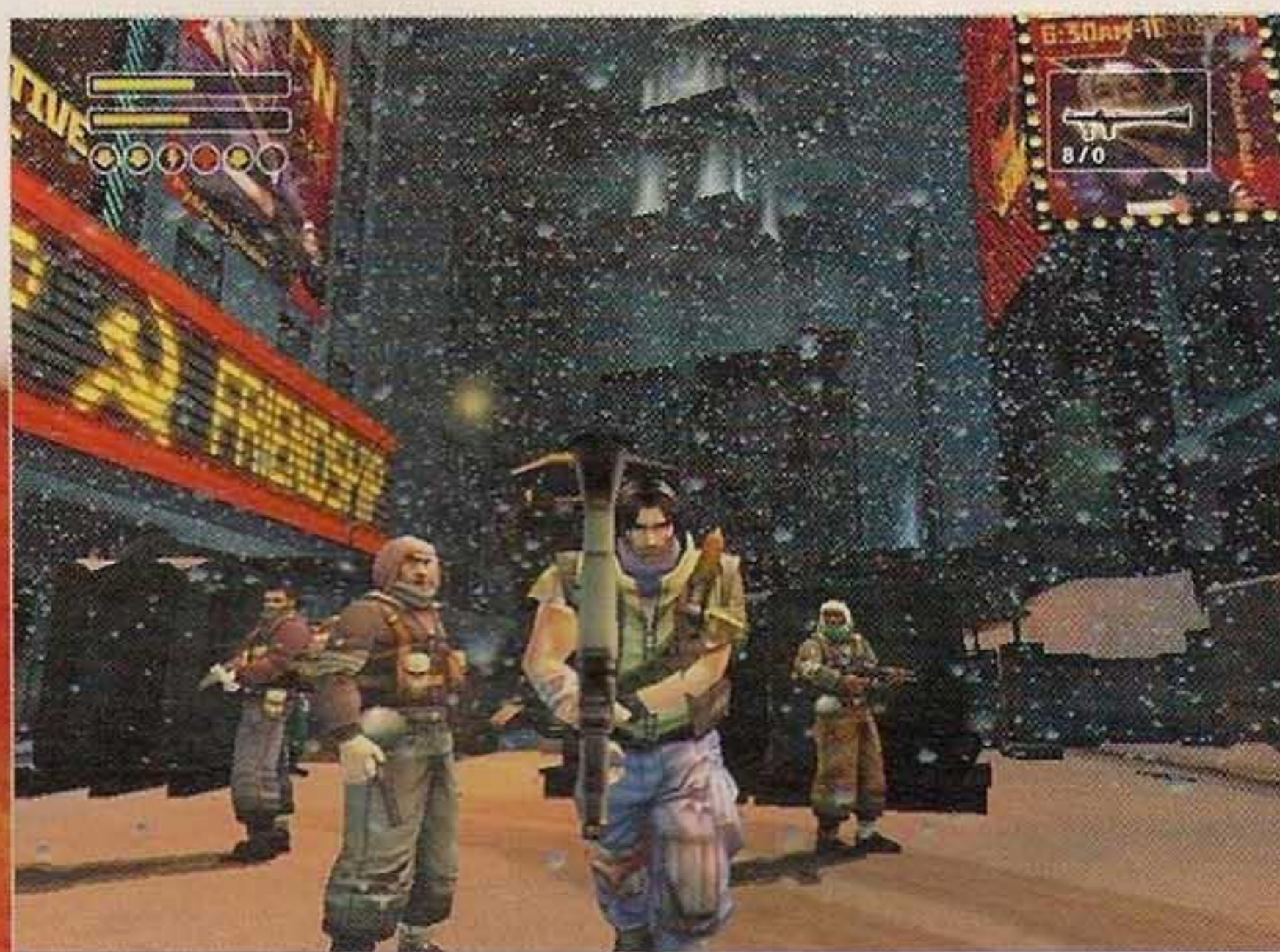
Заработать себе доброе имя можно только при успешном выполнении всех сюжетных миссий и героических поступках на поле боя (отличился в жаркой перестрелке — молодец, плюсик к харизме). Прокачивать репутацию до бесконечности не имеет смысла: свободных вакансий при любом раскладе хватит только на двенадцать человек. Объясняется это тем, что брать в отряд следует не абы кого, а лишь тех, кто реально необходим в той или иной ситуации — каждый боец должен иметь свою специализацию. Кроме того, не стоит забывать, что управлять в реальном времени большой группой будет крайне затруднительно.



▲ Удачно занятая позиция — уже половина дела для организации успешной перестрелки.



▲ Если вы напряжете зрение, то в пылу сражения сможете разглядеть настенный плакат, призывающий вступить в ряды ВС Американской ССР.



▲ В окружении своих суровых коллег наш герой больше похож на агента каких-нибудь фундаменталистов, чем на уличного бойца за свободу.

Немногочисленные очевидцы, которым посчастливилось пообщаться с Freedom Fighters лично, на все лады расхваливают местный AI. Подведомственные солдаты, заведя неприятеля, мигом рассредоточиваются и занимают наиболее выгодные позиции. Снайперы взбираются на возвышенности — автомобили, крыши зданий и тому подобное. Группа прикрытия прячется за ближайшим укрытием. Ну а остальные пытаются провести контратаку или (если задание уже выполнено) подготовить путь для отступления. Уж не знаю — может, наслушавшись плавных отзывов о скудоумии неприятели в Hitman, разработчики действительно всерьез взялись за искусственный интеллект.

Авторы уверяют, что "управлять бойцами будет не труднее, чем в любой RTS". Непосредственно контролировать действия партизан нельзя, однако можно руководить саратниками при помощи системы простейших команд: "следовать за", "патрулировать" и "охранять". Во время патрулирования наши воины смогут даже докладывать обстановку. Подробнейших отчетов от них, конечно, ждать не стоит — максимум, на что они способны, так это на сообщения вроде: "в таком-то районе скопление вражеской бронетехники/солдат/пасется важный NPC". Не больше.

За свободу до...

Дряхлость движка от Hitman 2 и мультиплатформенность (кроме PC, игра выйдет и на самых популярных приставках — Xbox и PlayStation 2) сделали свое черное дело — по современным меркам графика очень даже средненькая. Детализация отнюдь не поражает воображение, текстуры бледноваты, спецэффекты сделаны абы как, а снег... Издалека падающие с неба белые крупинки еще можно признать снежинками, но когда они подлетают вплотную к



▲ Притащив два станковых пулемета, наши партизаны вольготно чувствуют себя даже на военном складе.

объективу камеры, выясняется, что похожи они скорее на сгустки тяжелого ртутного пара, чем на кристаллическую "аш-два-о". Жуть...

Техническое несовершенство движка вынудило авторов разделить город на несколько зон и изначально закрыть доступ к большинству из них. Однако здесь разработчики пошли на хитрость: для выполнения каждой миссии вашей команде предстоит прошвырнуться как минимум по нескольким локациям. К примеру, вы получили задание захватить полицейский участок, находящийся в соседней зоне. Но, как назло, дорогу туда преграждают патрульные вертолеты. На ум приходит логичное решение: найти какое-нибудь оружие для достойной борьбы (вроде стингеров). Однако тот район города, где можно достать искомые ракеты, в данный момент недоступен. К счастью, есть еще один вариант: запастись C4 и тихой сапой пробраться на аэродром. Но... на подрыв всех вертолетов взрывчатки может и не хватить. Пошевелив мозгами, приходим к выводу, что наилучшим местом для закладки бомбы станет заправочная

станция — так можно нанести больший урон экономной советской экономике, а заодно и лишить вертолеты керосина...

Вообще игра богата на различные фокусы с нелинейностью. Чего стоит одно только баловство с электричеством: в помещении можно расстрелять все лампочки, обеспечив тем самым безопасный отход, или, если вы мыслите глобальными категориями, уничтожить электростанцию, обесточив одним махом сразу несколько кварталов.

Деструктивному воздействию оружия, к сожалению, подвержены далеко не все объекты, но разработчики выкрутились и здесь: все произведенные вами разрушения сохраняются в памяти игры. Другими словами, если вы однажды снесли фонарный столб, то он так и останется лежать на проезжей части до конца игры. Если, конечно, его не уберут дорожные рабочие...

С развитием событий меняться будут не только локации, но и наш главгерой. Из мирного розовощекого обывателя к финалу он превратится в грязного и заросшего чегвару с весьма неласковым взгля-

дом или, пользуясь терминологией авторов — "универсальную машину для вооруженной повстанческой борьбы".



При желании разработчикам из IO Interactive можно задать массу каверзных вопросов. Почему, например, плотно застроенные небоскребами улицы Нью-Йорка патрулируют вертолеты? Мы, конечно, привыкли к условностям в играх, но не до такой же степени. Как понимать заявления "используйте элемент неожиданности при нападении на советских солдат"? Неужели кто-то до сих пор верит в честность компьютерных оппонентов и не понимает, что любому мало-мальски продвинутому AI начхать на внезапность атаки? Чем объясняется нежелание разработчиков сделать нормальный мультиплеер?..

Вопросов еще вагон и маленькая тележка, но приводить их все мы не будем. И без этого ясно — игра точно не станет хитом масштаба Hitman. Однако, если разработчики не наделают глупостей за оставшиеся до релиза несколько месяцев, Freedom Fighters имеет все шансы получить законные семь-восемь рейтинговых баллов и не оказаться на пыльной полке после первого же прохождения... Так что со своей стороны мы применим дежурную отмазку "еще есть время" и будем серьезно надеяться на лучшее. ■

Будем жрать?

Ворка, балалайка, ушанка и валенки на оккупированных улицах Нью-Йорка. Командный партизанский экшен с вариациями на тему "раши клюквы" от создателей Hitman.

Процент готовности:

90%

С наступлением осени и началом сезонных игропадов внезапно опустел наш виртуальный загончик, в котором, готовясь к релизам, мирно паслись мегахиты всех мастей. Нарастив крутые рога и тяжелые копыта, они проломили хрупкую загородку "Центра внимания" и теперь ожесточенно бодаются друг с другом где-то на зеленых просторах "Вердикта". Так что нам пришлось спешно искать новых "центровых". Благо, таковые обнаружались практически моментально. Позвольте представить: Питер Мулине и Демис Хассабис, в прошлом друзья и коллеги, а ныне — серьезнейшие конкуренты друг другу... Само собой, "центровыми" стали не сами разработчики, а их игры.

Итак, встречайте: в красном углу непобедимый Питер по прозвищу "Сокрушитель жанров" размахивает булавой с золоченой гравировкой **Black & White 2**. В синем углу шустрый Демис-рenegат наостряет пицаль с надписью **Evil Genius**.

Мудрость против молодости, опыт против дерзости, черно-белый стратегоконцентрат против не замутненного излишней сентиментальностью Зла! Только сегодня, только сейчас и только на нашей арене. It's

show time — битва титанов объявляется открытой!

После окончания соревнований на нашей арене выступают специальные гости — экшен **Call of Duty** и тактический микс **Commandos 3** с дуэтной программой "лучшее, любимое и снова про Вторую Мировую", ну а потом...

Стоп! Откуда на ринге вновь появился этот лесник в строгом костюме-тройке, который, кажется, собирается "всех разогнать"? Уж не из дремучего ли финского леса **Remedy**? Похоже на то: лесника зовут Макс, по паспорту — Пейн, по личному номеру — два. **Max Payne 2** собственной персоной снова "В центре внимания". И, как обычно, — вне конкурса. Тягаться с полицейским-тенью не под силу ни одному из наших нынешних титанов. Почему? Узнаете, как только перевернете несколько страниц...

Матвей Кумби, редактор

Black & White 2

Тимур Хорев (teemon@igromania.ru)

Жанр:	Симулятор бога
Издатель:	Lionhead/Electronic Arts
Разработчик:	Black and White Studios
Похожесть:	Black and White, Populous
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
Сайт игры	www.bwgame.com

Симулятор бога **Black & White 2**, который уже второй год строится на стапелях **Lionhead**, постепенно приобретает все более отчетливые очертания. Питер Мулине — папа-и-мама проекта и большой конспиратор — под нарастающим журналистским напором расщедрился на новые подробности...

Победа сил добра над силами разума

Нынче только ленивый не знает, что вторая часть **Black & White** будет ориентирована прежде всего на ведение боевых действий. Вместо глуповатых и наивных деревенских жителей с ногами-уто-



▲ Мартышка не просто бездумно лупит в стену — она пробивает специальный лаз для пехоты. Налицо заметное улучшение искусственного интеллекта.



▲ Они нашли друг друга. Остается лишь надеяться, что во второй части игры у животных уменьшится склонность к поеданию горожан.

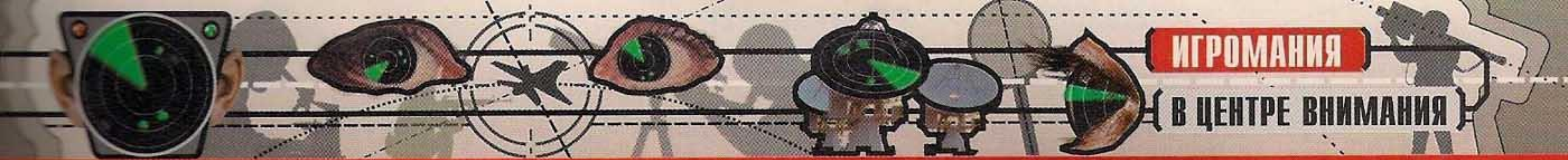
гами мы поведем в бой стройные отряды высокополигональных и организованных горожан. Военственный настрой последних объясняется просто — со времен первой части **Black & White** люди изрядно продвинулись вверх по лестнице эволюции, и многочисленным племенам стало банально тесно в маленьком мире.

В безумной гонке вооружений деревни превратились в города, на месте мирных хат маленькие человечки возвели охранные башни, а вокруг населенных пунктов появились крепостные стены. Все эти фортификационные сооружения — не роскошь, а осознанная необходимость. Вражьи существа со времен первой части порядком озверели и теперь могут в два счета сровнять город с землей.

Осады в **Black & White 2** будут обставлены со всеми подобающими эффектами: под ударами свирепой зверюги-переростка на стенах вначале появятся длинные трещины, а затем во все стороны

полетят огромные куски каменной кладки.

Кстати, о зверюгах. Механика представления в игре добрых и злых поступков претерпела некоторые изменения. Многие еще помнят, как было трудно в первой части играть в доброго бога, и как легко — в злого. Так вот, для восстановления баланса между инь и янь добрым богам теперь дали возможность без кровопролития "покорять" нейтральные племена. Схема проста: "нейтралы" видят, что в соседнем городе царствует добрый бог, строит чудесные сады, ежедневно кормит жителей манной небесной — и здраво рассуждают: "А чего, собственно, мы забыли в нашем захолустье?". После чего спешно собирают пожитки и переселяются в город-сказку, увеличивая тем самым паству. Злым богам во второй части отведена исключительно завоевательная роль — обращать людей в свою веру предстоит только огнем и мечом.



Впрочем, при удобном раскладе схватиться за оружие смогут и "добрячки". В Black & White 2 планируется ввести новую концепцию под кодовым названием "holy war" — священная война или, попросту говоря, джихад. На практике это означает, что если враг вдруг нападет на ваш город, то вы без вреда для кармы сможете поставить своих человечков под ружье и пойти в крестовый поход против неверных.

Хочется ворваться в городок

В свете свежей информации от разработчиков прояснились некоторые особенности интерфейса. "Длань господня" никуда не делась со времен первой части, мало того — у нее появилось множество новых возможностей. Например, контур городских стен можно спроектировать одним движением мыши — самостоятельно выбрать толщину ограды и обозначить желаемую высоту.

Что же касается всех прочих нюансов геймплея, то после длительного изучения различных информационных источников невольно напрашивается закономерный вывод — игра медленно, но верно движется в сторону классических трехмерных RTS. Оппортунизм? Он, родной. Судите сами: вдобавок к дереву и еде появится еще один ресурс — железо. Без него вы не сможете вооружить солдат нормальным оружием и одеть их в пристойную броню. Призыв граждан в ряды вооруженных сил будет осуществляться классическим методом "возведения казармы" — вы щелкаете мышью по какому-нибудь месту в городе, и там моментально сооружается райвоенкомат. Посетив оный, мирные жители вы-

ходят обратно уже вооруженные пикой, мечом или луком.

Совсем уж необычно для мира Black & White выглядит планируемая система... апгрейдов. Теперь, построив некое здание (например, кузницу), вы сможете в обмен на ресурсы произвести улучшение оружия, брони и тому подобного. Казалось бы, маленькая деталь — а какой огромный шаг в сторону классических "варкрафтов" и "старкрафтов"!

Управлять вооруженными отрядами селян можно будет при помощи системы флагов. Поместив трепещущий на ветру стяг в определенную точку на карте, вы тем самым заставите воинов совершить марш-бросок в его направлении. Закрепив на дружественных зданиях — заняться охраной, ну а расположив над вражьем существом — ринуться в атаку. Но самое интересное состоит не в этом — если прицепить флаг на загривке подвешенного зверя, то отряд перейдет... под его командование!

Да-да, вы не ослышались. Улучшенный по сравнению с первой частью искусственный интеллект животных позволит им не только беспрекословно подчиняться вашим командам, топтать врагов и склонять мирных жителей к массовым намазам, но и выступать в роли военачальников на полях сражений.

Будет ли божественная скотина сама посылать людей в бой? Хватит ли у животного ума на грамотное руководство войсками? Все это станет известно только после релиза. Пока же мы точно знаем лишь то, что "натасканное на войну" животное в пылу ристалищ сможет пользоваться специальными боевыми чудесами, коих насчитывается порядка пятидесяти; из них восемь выделены в специальный разряд "эпических".



▲ Похоже, у этого льва было трудное детство. Иначе откуда столько агрессии?



▲ Справа — земля доброго бога, а в горах слева явно живет недобрый. Возможно, за глаза его даже называют Сауроном.

Еще одна новость "о зверятах" вызывает некоторое разочарование — во второй части останется всего пять существ, а именно: тигр, лев, волк, корова и обезьяна. Утешением тем, кто плачет по безвременно ушедшим черепахам и медведям, должен стать тот факт, что все звери будут тщательно проработаны и анимированы до последнего волоска на их шкурах. По сравнению с первым Black & White внешний вид животных станет еще более разнообразным. Так, специально обученный шаман из Lionhead на E3-стенде компании одним взмахом мыши делал подопытную обезьяну выше, ниже, толще, тоньше, лысее и лохматее.

Во второй части игры карму животного можно будет определить не только по внешнему виду, но и по некоторым косвенным факторам. Например, там, где пройдет добрый божественный посланец, расцветут цветы и зазеленеют деревья. И наоборот, за злобным зверем поведется след из жухлой травы и болотных поганок.

Когда речь заходит о графической составляющей, Мулине партизански молчит. Возможно, это объясняется тем, что новый графический движок еще толком не доведен до ума — в пользу этого предположения говорит тот факт, что во время демонстрации Black & White 2 на все той же E3 Питер специально оговорился, что мол, смотрите лучше на небо, а на землю внимания не обращайте — она из первой части.



Как это принято у Lionhead, вопрос о дате релиза вызывает у разработчиков лишь загадочные улыбки. Одни утверждают, что игра будет готова приблизительно

в конце этого года, кто-то называет март 2004-го... Сам же мэтр Мулине твердит одно и то же: "Как только, так сразу". Хочется крикнуть: "Разработчики всего мира! На вопрос о дате выхода игры не злоупотребляйте, пожалуйста, фразой "When it's done!" Это плохая примета — вспомните судьбу Duke Nukem Forever!"... Но мэтров не перевоспитаешь, на то они и мэтры...

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 1800 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4



Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Аудио CD

www.1soft.ru

Evil Genius

Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

Жанр:	Симулятор злого злодея
Издатель:	Vivendi Universal Games
Разработчик:	Elixir Studios
Похожесть:	Dungeon Keeper
Дата выхода:	Осень 2004 года
Мультиплеер:	Без подробностей
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры:	www.howevilareyou.com

В отчаянной попытке хоть как-то выделиться на фоне конкурентов игроделы "симулировали", казалось бы, все, что вообще может уложиться в рамки компьютерной игры. Нас потчевали авто-, авиа-, космическими, экономическими симуляторами, god-sim'ами и даже, прости господи, симуляторами охоты и рыбалки. А одна весьма известная контора до сих пор кормится за счет "симулятора жизни" — The Sims. Неужели можно придумать что-то еще?.. Еще как можно!

Elixir Studios, известная своей новаторской игрой Republic: The Revolution, разрабатывает симулятор, идущий вразрез с заповедями большинства рафинированных "симов". Имя ему — Evil Genius.

It's good... to be bad!

Товарищи, не первый год наблюдающие за развитием игровой индустрии, наверняка вспомнят этот слоган. Да и как его можно не помнить, если он относится к одной из величайших стратегий индустрии — Dungeon Keeper от ныне почив-

шей студии Bullfrog... При чем здесь Dungeon Keeper? Дело в том, что одним из разработчиков проекта, наряду с великим Мулине, был Демис Хассабис, человек очень талантливый (если не сказать — гений). Во время работы над Black & White (уже в стенах Lionhead Studios) Демис вдруг осознал, что двоим гениям очень сложно ужиться под одной крышей, и ушел на вольные хлеба, основав контору Elixir Studios.

Опыт работы в Lionhead не прошел для мистера Хассабиса даром. Очевидные "черно-белые" параллели напрашиваются сразу же после ознакомления с концепцией Evil Genius. Как вы, наверное, помните, Black & White была все-таки несколько "узколобой" игрой — настоящее удовольствие от нее получали только ортодоксальные поборники зла. Людям, избравшим путь добра, приходилось запасаться ангельским терпением и смиренно потакать всем мелочным прихотям людишек, так как последние были не в состоянии самостоятельно выполнять даже самые простые действия. Поверившие в обещания



▲ Очередной джеймс-бонд угодил в плен и вынужден терпеть все издевательства наших подручных.

разработчиков адепты так называемого "добра", стиснув зубы в бесильной ярости, были вынуждены терпеть это издевательство.

Так вот, в Evil Genius мучиться подобными псевдодилеммами не придется — нашим виртуальным альтер-эго станет мегазлодей, наделенный недюжинными умственными способностями. Сколотив приличный капитал, наш доктор

Зло захотел власти, причем власти безграничной, над всем миром и, желательно, в кратчайшие сроки. Поскольку реализовать такие планы при помощи идиотских институтов демократии, разумеется, невозможно, нам предстоит долгая, упорная и кровопролитная (возможно, ядерная) война против всего человечества и других претендентов на мировое господство.

Эликсир гениальности



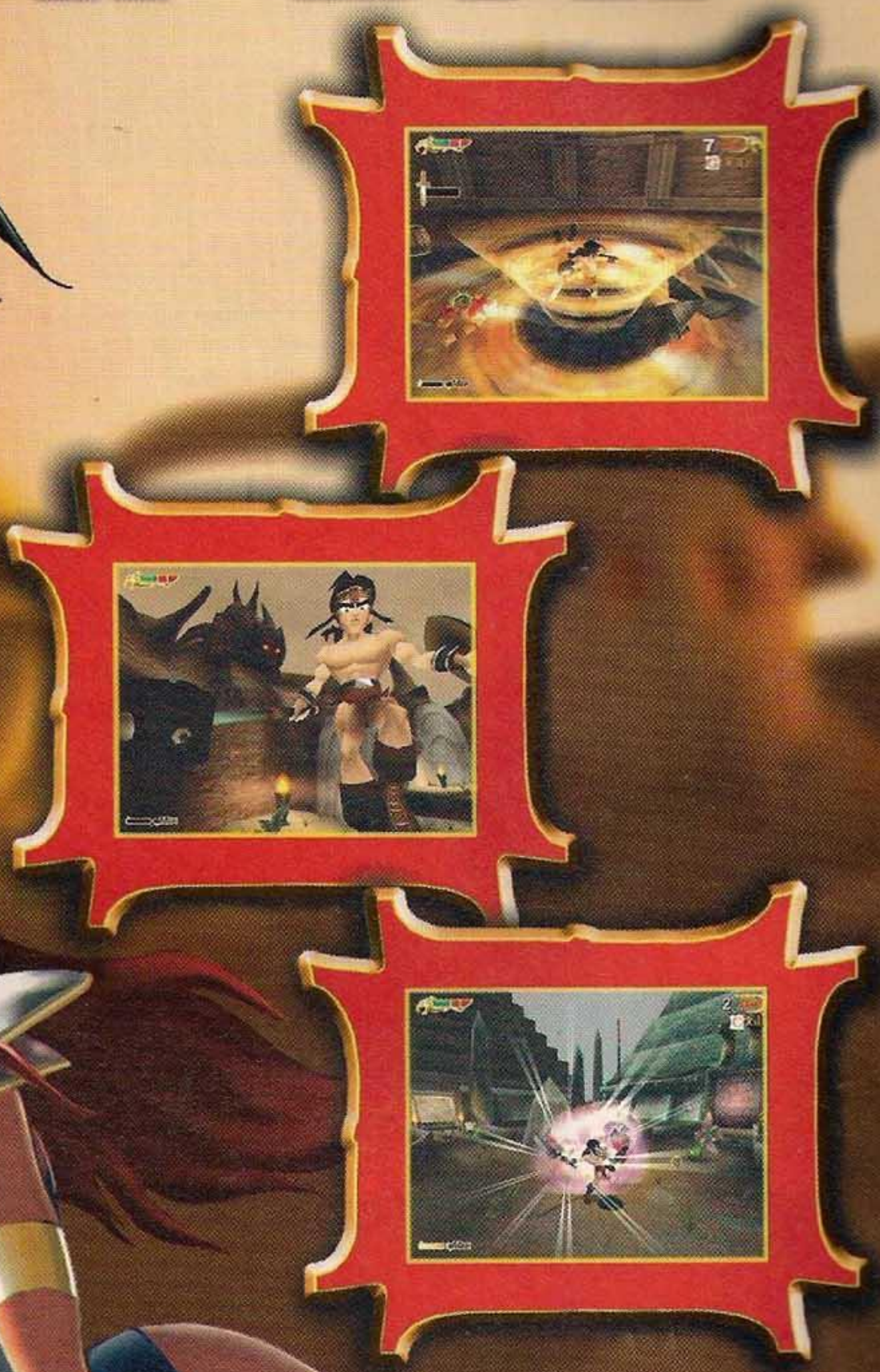
Демис Хассабис, основатель и главный идеолог Elixir Studios, — личность неординарная во всех отношениях. Так, уже в четыре года он научился играть в шахматы, а в двенадцать — стал мастером спорта. На данный момент в активе Демиса более двадцати наград, полученных за победы на мировых турнирах по интеллектуальным играм. В 23 года он окончил Кембриджский университет с двойным (!!) отличием (видимо, ректорат попросту не знал, как еще отметить заслуги юного гения).

Проданный почти четырехмиллионным тиражом Theme Park, над которым Хассабис работал совместно с Питером Мулине в студии Bullfrog, вышел, когда Демису было семнадцать лет (!). Чуть позже они основали Lionhead Studios, однако к началу 1998 года Хассабис, осознав, что о разработке Republic: The Revolution в стенах Lionhead можно и не мечтать, создает собственную студию Elixir. Спустя пять лет, отпустив "на золото" многострадальную "Республику", Демис открывает миру свой второй секретный проект — Evil Genius...



▲ Эта копия доктора Зло — вы. Для полноты картины не хватает только белого пушистого кота и истеричного смеха за кадром.

КАДЫ ВАРВАР



ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. СТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ВЕБФОНУ: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



УНИКАЛЬНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38. ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". © 2002 DREAMCATCHER. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.



▲ Некоторые из хитроумных ловушек можно испытать прямо на своих подручных. Дешево, сердито, и к тому же повышает злодейскую репутацию.

Остров везения

В первую очередь начинающему злодею необходима собственная база. Лучше всего для "замка шефа" подойдет малозаметный островок где-нибудь в солнечной Полинезии. Для отвода шпионских глаз возводим колониальную усадьбу, выкапываем бассейны, разбиваем поля для гольфа... А в это время глубоко под фундаментом потемкинских деревень строится гигантский лабиринт тоннелей, соединяющих столовые и библиотеки для персонала, бесчисленные лаборатории и ядерные реакторы для сумасшедших профессоров, доки для атомных субмарин, шахты для ракет, пыточные камеры для залетных супершпионов и, конечно, рабочий кабинет в стиле "ампир" угадайте для кого.

По мере того, как цена за вашу голову будет расти, островок начнут посещать незваные гости. Сначала недальновидные прави-

тельства "наиболее развитых" стран мира пошлют к вам небольшой отряд заштатных спецназовцев, чуть позже — бойцов посерьезнее... Когда же репутация злого гения вырастет настолько, что при одном только упоминании вашего имени будет лихорадить индекс NASDAQ, ждите в гости настоящих джеймсов-бондов, инспекторов-жювов, максвеллов-смартов и прочих кейт-арчер. На дальних подступах с нарушителями нашего спокойствия можно бороться при помощи банальных ловушек, которыми заставлены все прилегающие к базе территории: колючая проволока под напряжением, пальмы с взрывоопасными кокосами, бассейны с дрессированными акулами, баллоны с ядовитым газом и прочее в том же духе.

При должном старании незваных гостей, заглянувших к нам на огонек, можно взять живьем, дабы выпытать необходимую ин-

формацию (особенно если пленник — известный шпион). Инструментами для пыток оснащено почти любое помещение. В столовой, например, для этих целей используется огромный миксер, в библиотеке лазутчику можно выпустить кишки, поместив его между двумя сдвигающимися книжными полками, — и так далее и тому подобное...

Впрочем, позабавиться подобным образом над каждым заезжим "туристом" не получится. Отдельные экземпляры (разработчики упоминали о некоем профи-разведчике Джоне Стиле) без труда обойдут сколь угодно хитроумные ловушки, перебьют всю охрану и вернутся домой с нашей головой на блюдецке с голубой каемочкой. Для борьбы с этими гнусными мерзавцами мы можем привлечь неких специально обученных злодейчиков — henchmen, то бишь подручных.

дане цивилизованного мира просто посадят нашего подручного в тюрьму, откуда его можно будет выволить в будущем. Впрочем, если вы сомневаетесь в лояльности той или иной персоны, то кого-то можно и не вытаскивать из кутузки. Или же устроить побег, а потом показательно казнить. "Незаменимых людей нет" — запомните это золотое правило.

Упомянутая выше по тексту "лояльность" — отнюдь не пустой звук. Каждый из подопечных, кроме преданности, обладает еще целым рядом характеристик: здоровье, интеллект, выносливость и внимательность. Забота о непрерывном росте всех означенных характеристик возложена на ваши отнюдь не хрупкие плечи. Вооружившись указкой-курсором, загоняйте своих дармоедов в классы и заставляйте их учиться, учиться и еще раз учиться, пока



▲ А здесь наш персонал отдыхает и полупешотом обсуждает коварные планы Хозяина.



▲ Ни один злодей не будет чувствовать себя уютно без ядерной бомбы за пазухой и огромного штата ученых в подчинении.

Все подручные в Evil Genius — довольно-таки незаурядные личности с мрачным прошлым, недюжинным интеллектом и собственным арсеналом смертоубийственных гаджетов. Они — основное оружие борьбы с нашествием супершпионов и главные исполнители всех наших коварных замыслов. Руками своих помощников мы можем пакостить "по мелочам": экспроприровать Эйфелеву башню, предварительно уменьшив ее до размеров детской игрушки, вырастить "Мону Лизу" прямо из музея, подменить советского генсека с труднопроизносимым именем Leo Ylich на плохо отлаженного робота-болванчика. Если же профессиональный "хэнчмен", будучи на задании, угодит в лапы полиции и спецслужб, помешанные на законности граж-

характеристики не дорастут до нужного уровня. Только не переусердствуйте: увлекшись диспутами на философские темы, горе-студизусы могут забыть, как держать в руках спецназовский нож или с какой стороны у автомата приклад. И ни в коем случае не увлекайтесь прокачкой одних характеристик в ущерб другим — развитие должно идти равномерно.

Особенно последнее правило актуально в отношении "миньонов" — рядовых солдат и рабочих, не наделенных индивидуальными чертами, но, тем не менее, щеголяющих таким же набором ролевых характеристик. "Миньончиками", в отличие от бальной-подручных, напрямую управлять попросту невозможно (слишком уж утомительно одновременно командовать сотнями подчиненных), и потому задумываться



75-й годовщине выхода романа посвящается!



Многоразовый
нелинейный
квест

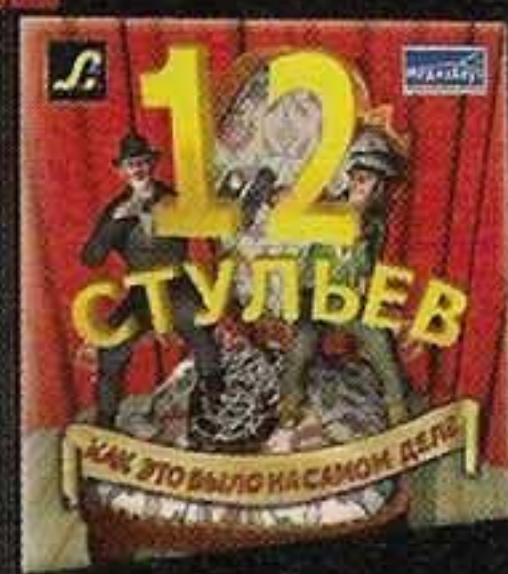
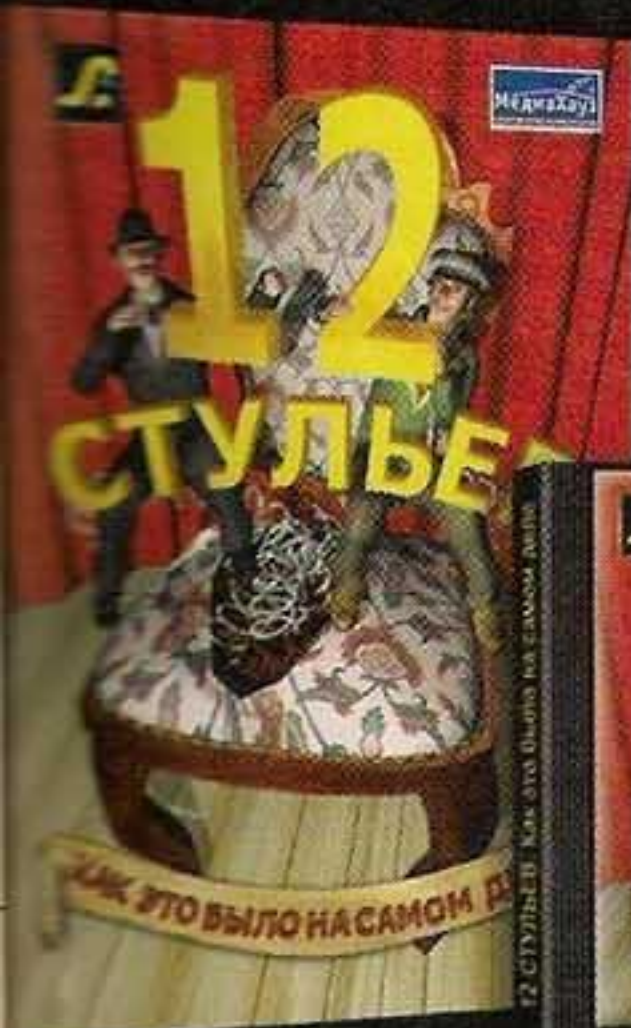
102
варианта
прохождения

Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы

Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Магнит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле

(095) 737-88-55 Интернет-сайт: www.mediahouse.ru Электронная почта: info@mediahouse.ru
Заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69, sales@mediahouse.ru



▲ Субмарина (желательно атомная) — наиболее удобное средство для побега из секретного убежища: быстроходна и эффективна.

Call of Duty

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Infinity Ward
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Дата выхода:	Конец 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video

Согнувшись в три погибели, цепочка солдат выбегает из-за насыпи и несется по пустырю. На горизонте — свинцовые облака, вспышки артиллерийских залпов и бледные купола планирующих парашютов. В ушах — знакомый по военным фильмам нашего детства пронзительный свист падающих авиационных бомб. Обратный

отсчет: три, два, один... начали! Как по команде в окнах соседней хибары показывается тройка фашистских пулеметчиков. Капитан истошно орет: "На землю!", а еще через секунду раздается оглушительный треск, и рядовой справа резко валится на спину. Откуда-то сверху приближается страшный рев, и взрывная волна слева под-



▲ Зайдя с тыла и заняв выгодную позицию, можно за каких-то три секунды полностью подавить огневую точку противника.

об их умственных способностях надо почаще.

Найм подчиненных производится на деньги, которые вы будете получать за успешное выполнение различных миссий. Точнее, каждая удача повышает вашу репутацию и, соответственно, повышаются поборы с шантажируемых государств (способы шантажа см. выше). Но расходы не ограничиваются одними только зарплатами. Деньги нужны для всевозможных апгрейдов, проведения научных исследований, закупки нового оборудования и так далее...

Mind's Keeper

Приличная пародия немыслима без шуток и издевательств. Так было в *Dungeon Keeper*, так будет и в *Evil Genius*. Информации об игре пока немного, но даже один

взгляд на скриншоты заставляет улыбнуться. Авторы избрали единственно верный путь и стилизовали внешний облик игры "под комикс" — а-ля середина шестидесятых — все эти неестественно широкие плечи "миньонов", кирпичные лица подручных, коричневые пиджаки и галстуки-дудочки, убер-шпионов, современные кресла и аляповато-цветастые подушки-пуфики в кабинетах, и так далее и тому подобное.

Что ж, пора подводить промежуточные итоги: более достойных наследников дела *Dungeon Keeper* пока что не наблюдается, так что на *Evil Genius* стоит обратить самое пристальное внимание, тем более что разработку проекта ведут люди, которым уж точно не занимать профессионализма и оригинальности идей...



▲ Наши ребята обучены всем правилам ведения позиционной войны и ни за что не высунут носа за дверь, пока не изничтожат всех недругов.

нимает тело сержанта высоко над землей. Я прячусь за первым же укрытием — огромной коровьей тушей — и пытаюсь перевести дыхание. Перед глазами мелькает вспышка, над головой проносится земляной фонтан от разорвавшегося минометного заряда. Изображение на экране размывается, а в колонках слышен приглушенный писк. В следующую секунду я умираю и, нажимая на Restart, успеваю подумать, что такого не было еще нигде. Ни на просторах Омаха Бич в *Medal of Honor*, ни под Курском в *Battlefield 1942*, ни в секретных нацистских бункерах *Return to Castle Wolfenstein*. Встречайте самую "голливудскую", самую зрелищную на сегодняшний день игру "про войну и фашистов" — *Call of Duty*.

Замедленного действия

В демо-версии *Call of Duty* всего один уровень. Но он производит эффект разорвавшейся бомбы. Вы думаете, что сделать "подражание" лучше оригинала практически

невозможно? Большая ошибка! Главное — не впасть в совсем уж откровенное клонирование и дать волю буйной фантазии. Итак, следите за рецептом безоговорочного мегахита: разработчики набираются из ведущего состава конторы 2015, за основу берется опыт *Medal of Honor*, в качестве источников вдохновения — навязшие в сетчатке х/ф "Спасение рядового Райана" и "Враг у ворот", а в роли движка выступает старый, но до сих пор бодрый моторчик от *Quake 3*... Что, сильно смахивает на еще один аддон к *Allied Assault*? Действительно: схожесть проектов практически полная, за тем лишь исключением, что *Call of Duty* — это "Medal of Honor, выжатый до последней капли", "Medal of Honor, разогнанный на полную катушку", и, если угодно, "Medal of Honor нашей мечты".

...Еще на стадии первых новостей разработчики обещали стопроцентно "голливудское" воспроизведение войны глазами простого солдата, но без героизма в духе капитана Миллера. Так вот, пер-

вое, что бросается в глаза во время просмотра демо — гениальная постановка всех без исключения боевых сцен. Мы не одни на поле боя, а коллеги по оружию — не пустоголовые чурбаны-статисты.

Солдаты из нашего взвода не просто отличаются, а даже поражают умом и сообразительностью — передвигаются короткими перебежками от укрытия к укрытию, грамотно занимают оборонительные позиции, картинно сигают в разбитые окна, плотно прижимаются спинами к холодным стенам,

осторожно выглядывают из-за покосившегося забора, стреляют на звук и истошно орут при виде фашистского бронетранспортера.

Что не менее важно — бойцы не просто ведут себя "как в жизни", они приносят реальную пользу в сражении — отстреливают нацистов, занимают контрольные точки и забрасывают гранатами большие скопления врага. И самое главное — без поддержки взвода вы не протянете в битве и нескольких минут. И дело здесь не в какой-нибудь гиперреалистичности а-ля

Operation Flashpoint — древние аркадные экшен-традиции в Call of Duty никто не отменял. Бои настолько качественно срежиссированы, что создается очень четкая иллюзия интерактивного кино. Появление каждого вражьего солдата, всякий "сюжетный" взрыв, начало любой атаки рассчитаны с максимальной точностью. Мир крутится исключительно вокруг нашего альтер-эго, тысячи невидимых триггеров включаются каждую секунду, а в сознание проникает непередаваемое ощущение полной сопричастности происходящему. Браво!

Что же касается технических подробностей, то из возможностей движка Quake 3 выжато все. Все. Конечно, детализация персонажей, прорисовка окружающей среды и некоторые текстуры оставляют желать лучшего... но грубоватость картинки на сто процентов искупается первоклассными спецэффектами. Небо пылает сотней оттенков артиллерийских вспышек, из фашистских пулеметов вырываются густые снопы огня, над землей стелется красивый пороховой дым, а уж местные пожары и костровища — вообще отдельная песня. Любая перестрелка выглядит как эпизод из каких-нибудь "Звездных войн": длинные

трассеры прочерчивают в воздухе густые следы, дула пулеметов горят ярким огнем, а под ноги осыпаются сотни гильз. Конечно, все мы понимаем, что все это слишком уж "киношно", слишком "нереалистично"... но зато как здорово смотрится!..



И ведь, по большому счету, в демо нам показали лишь ничтожный кусочек огромной игры. Мало того, кусочек далеко не самый интересный. В полной версии, помимо набившей оскомину Нормандии и бравых американских джи-ай, нас ждут бойцы советского штрафбата с одной "трехлинейкой" на четверых, свирепые заградотряды СМЕРШа, форсирование Волги на пароме, позиционные бои на улицах горящего Сталинграда, сражение на борту гигантского немецкого крейсера где-то на водах Атлантики и множество других, не менее любопытных вещей.

Так что можно смело констатировать: если вся игра покажет себя так же хорошо, как это сделала демо-версия, то переходящий выпел "Лучший экшен по мотивам Второй Мировой" со всеми почестями и фанфарами безоговорочно отойдет к разработчикам Call of Duty...



▲ Прямая цитата из "Рядового Райана": лучший способ спастись от вражеских пуль — спрятаться за тушей павшей в боях коровы.

КУПИ МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

на базе процессора **intel** 2400MHz
512Mb DDR оперативной памяти,
жесткий диск 60Gb 7200rpm,
видеокарта GeForce 4,
поддержка Dolby Surround,
с 19" монитором **Samsung**

и ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК

- сканер ScanExpress
- цветной принтер Hewlett Packard
- факс/модем
- DVD-привод
- клавиатуру
- мышь
- колонки

ВСЕГО ЗА
за 799 у.е.

intel 1700MHz
256DDR • 40Gb
64GeForce2
DVD+CD-RW
Sound 5.1 Surround
17" монитор Flatron
струйный принтер
Hewlett Packard
клавиатура
мышь • колонки

за 599 у.е.

intel 2100MHz
Mb ASUS
256DDR • 40Gb
64GeForce5
DVD+ROM
Fax-modem 56k
Sound 5.1 Surround
15" TFT монитор

за 667 у.е.

КОМПЬЮТЕРЫ
МОНИТОРЫ
ПРИНТЕРЫ
СКАНЕРЫ

любые конфигурации
на заказ

возможна продажа
в кредит

с 15 августа стартовала программа
САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В МОСКВЕ

Для этого достаточно принести нам счет из любой фирмы
на понравившуюся Вам конфигурацию компьютера

И МЫ ПРОДАДИМ ВАМ **ДЕШЕВЛЕ!!!**



ЕВРАЗИЙСКОЕ АГЕНТСТВО ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ст.м. "Чистые пруды", Костянский переулок, 13, с 10.00 до 20.00 без выходных

208-9900, 208-9305 www.eakt.ru

Закажи компьютер
по телефону!
И мы доставим его
прямо к тебе домой

Commandos 3: Destination Berlin

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Commandos, Desperados
Дата выхода:	Осень 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	Не объявлены

В прошлом выпуске нашего "Центра" вы могли прочитать весьма подробный материал о том, что ждет нас в грядущей **Commandos 3: Destination Berlin**. Казалось, игра вот-вот должна уйти в печать, однако мы решили вернуться к этой теме, тем более что появилась более чем уважительная причина — из кузниц Pyro Studios вышла полностью игральная демо-версия, в которой на суд геймеров представлены два полновесных уровня. Предварительно стоит отметить, что, по заявлению издателя, демка сделана на основе некоей бета-версии игры. Видимо, этим и объясняется обилие разнообразных глюков, изрядно подпортивших общее впечатление.

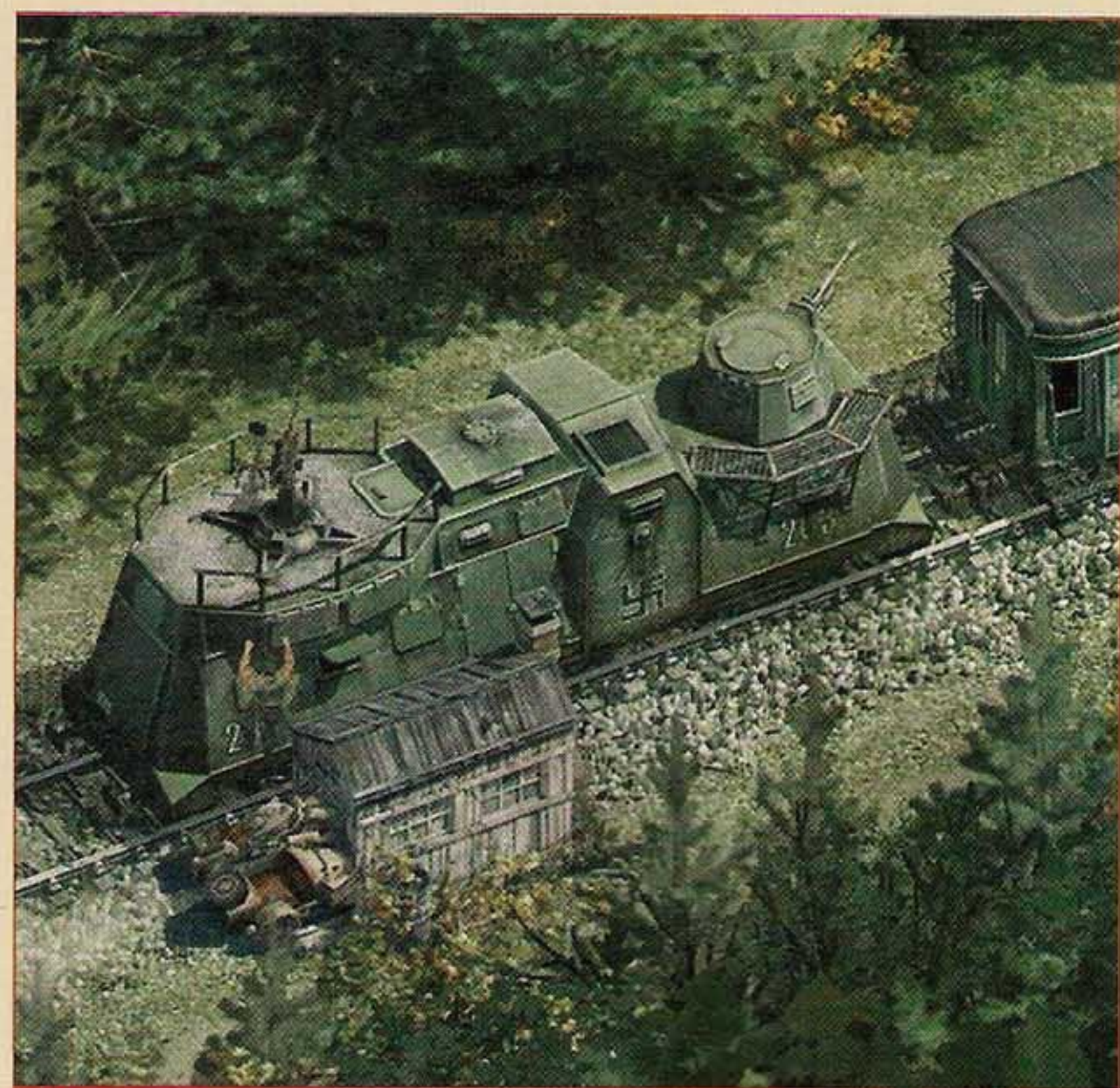
Горячий был народ на паровозе

Как уже было сказано, в демо-версии присутствует два уровня. Первый — банальный Tutorial, в котором можно ознакомиться с азами управления подопечными бой-

цами. Намного интересней уровень номер два. Нам предлагается взять штурмом фашистский поезд, для чего придется жестоко, я бы даже сказал цинично истребить всех фрицев, которые, на свою беду, оказались в вагонах.

Миссия начинается в лучших традициях голливудских фильмов. Наш старый знакомый — "Зеленый Берет", оседлав мотоцикл, на всех парах несется вслед за эшеломом, на котором катят беспечные фрицы. Разумеется, погоня заканчивается в пользу хороших парней — за несколько секунд до столкновения мотоцикла с какой-то будкой "Берет" успешно десантируется на крышу вагона. Этот захватывающий эпизод полностью выполнен на игровом движке и смотрится, откровенно говоря, весьма впечатляюще.

Оказавшись на вражеском поезде, не остается ничего иного, как приступить к зачистке территории. Первым делом не мешает проверить арсенал удалого диверсанта. Тут, в общем-то, ника-



▲ Вот она — легендарная высадка с мотоцикла прямо на вражеский поезд.

ких изменений по сравнению с прошлыми частями игры обнаружить не удалось. Нож для бесшумной нейтрализации противников, пистолет для схваток с несколькими вооруженными супостатами. Дополнительное "оборудование" — армейская аптечка и фирменный электроманок, на который, как мухи на мед, слетаются бдительные часовые. Помимо старого знакомого "Берета", в поезде окажется пронырливый Вор и любимчик публики — Шпион, специалист по яду и костюмам.

Интерфейс, в целом, остался таким же, как в **Commandos 2**. Изменения настолько незначительны, что нет смысла акцентировать на них внимание. Ветераны могут безотлагательно ринуться в водоворот битвы, не отвлекаясь на освоение управления.

Пара часов игры в демо-версию дают мне полное основание утверждать, что никаких кардинальных перемен в геймплее не произошло. Как и раньше, передвигаться следует тихо, не привлекая внимания охранников, твердой рукой перерезать глотки одиноким часовым и активно шевелить мозгами, если предстоит разобраться сразу с несколькими супостатами в вагоне-ресторане. Судя по демо, резкого поумнения компьютерных соперников также не случилось. Да, фрицы обзавелись мощными слуховыми аппаратами и на звуки реагируют достаточно бодро — слышав шорох, озадачено хмыкают и сразу лезут смотреть, кто это там шумит. Но вот в засады они попадают так же, как и прежде. То есть, затаившись

где-нибудь в укромном уголке с винтовкой, можно запросто пристрелить пяток-другой врагов. Правда, подобных уголков в демо-версии катастрофически мало, и для одоления больших вражеских коллективов придется изрядно попотеть. В остальном — никаких особых нововведений в плане геймплея по сравнению с прошлыми частями обнаружено не было. Плохо это или хорошо — каждый решит самостоятельно.

Отвлекаясь от геймплея и обратив взор на графику, мы тоже не обнаружим никаких принципиальных новшеств. Да, внутреннее убранство помещений теперь выполнено в полном 3D, что выглядит весьма неплохо. Камеру также можно крутить как угодно, выбирая для наблюдения наиболее удобную точку. Детализация и, скажем так, четкость прорисовки ощутимо возросли по сравнению с прошлой частью. И хотя открытые пространства до сих пор спрайтовые, внешнему виду игры это не вредит. Достаточно выбраться из поезда и посмотреть на анимацию развевающихся по ветру нацистских флагов, как все вопросы разом отпадут.



Суммируя впечатления, скажу, что столь разительных отличий, какие были между первой и второй частью, в **Commandos 3** не сыскать. Знакомый геймплей, улучшенная графика и, как всегда, отличная музыка. Всего этого достаточно для того, чтобы с удовольствием провести за игрой несколько дней.



▲ Встревоженные нашим внезапным появлением фашисты несутся навстречу смерти, которая в образе "Зеленого Берета" притаилась между вагонами.

симбиоты • высокая герметичность • до 8 человек в multiplayer • игра по сети и интернету • большое количество разнообразных особенностей и возможностей • возможность последнего поколения акселераторов противников (навыки групповой атаки и пр.) • высокотехнологичный движок The Frostarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов

Defender

ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ

ВНИМАНИЕ !!!

лучшие устройства для геймеров



Оптическая мышь Defender Ergo Office 2220, PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка

Новая клавиатура Defender Gaming

Новый игровой акселератор Defender

РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ

подробности - на упаковках игры.

"Монстры появляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу... приходится вертеться бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы."

"Игромания" №10 2002 В центре внимания

Виртуальная РЕАЛЬНОСТЬ МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ ДОРОГОЙ В АД



DEFENDER

© 2003 «BSC Game World». All rights reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель «Руссобит Паблишинг». Изготовлено в России г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21 Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, Т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru, Адрес в интернете: www.russobit-m.ru



ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ИГРОМАНИЯ
SD NEWS
Daily Digital Digest

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Олег Ставицкий (raffa@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Rockstar
Разработчик:	Remedy
Похожесть:	Max Payne
Дата выхода:	Осень 2003 года
Мультиплеер:	Нет
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры:	www.rockstargames.com/maxpayne2

В свое развернутое предновогоднее послание Деду Морозу, которое вы, несомненно, уже начали составлять, необходимо срочно внести кое-какие изменения. Где-то между пунктами "Half-Life 2: коллекционное издание" и "Фотография Кристины Агилеры в натуральную величину" надлежит дописать "Max Payne 2: The Fall of Max Payne"...

В том, что он вернется, собственно, никто не сомневался. Самый кинематографичный экшен за всю историю индустрии планирует обзавестись официальным сиквелом уже этой осенью.

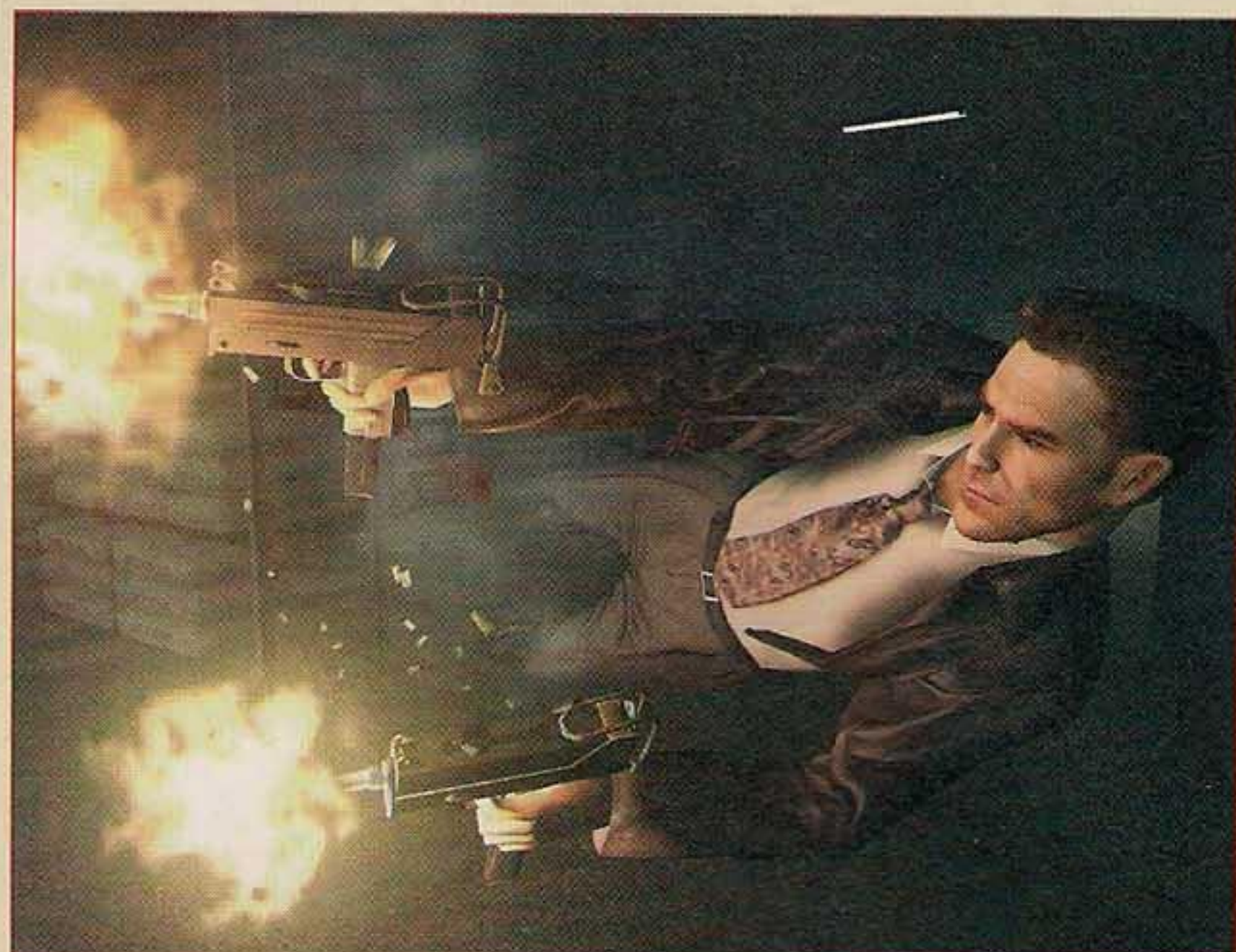
No Payne, no gain

Подозреваю, что никому в классе не надо рассказывать, кто такой Макс Пейн и почему все разумные

существа планеты ждут сиквела ровно с того момента, как закончилась перестрелка на крыше небоскреба.

Возвращение Макса Пейна проходит под лозунгом "тех же щей", с некоторыми концептуальными изменениями, на которых мы не замедлим остановиться. PR-отдел Remedy работает двадцать четыре часа в сутки и генерирует слоганы вроде: "улучшенный bullet time!", "улучшенная графика!", "улучшенный AI!", "откройте калькулятор, введите самое большое число и умножьте его на десять — ровно настолько мы улучшили оригинальный Max Payne!". Мы, что удивительно, не изволим сомневаться.

Согласно сюжету, Максиму чудесным образом сошла с рук чудовищная мясорубка времен пер-



▲ Отскок с переворотом и очередь из двойных "ингрэмов": как видите, все старые добрые трюки остались и в сиквеле.

вой части. Более того — его объявили чуть ли не всенародным героем, его фотографию поместили на обложку "Time" и даже восстановили в полиции.

Проверенные источники сообщают, что во второй части незадачливого Макса в очередной раз подставят (очень свежо), и наш ненаглядный мега-коп, засучив рукава, начнет распутывать клубок сценарных хитросплетений. Однако в Remedy прекрасно понимают, что рассказывать одну и ту же историю два раза подряд — это немного не по-джентельменски. Поэтому уже сейчас доподлинно известно, что в Max Payne 2 введен — внимание! — романтический элемент. Более того, официальный сайт приветствует посетителей кумачовой надписью "a film noir love story", подкрепляя слоган иллюстрацией Макса нашего Пейна в объятиях таинственной незнакомки. Разумеется, оба они, помимо друг друга, сжимают в руках крупнокалиберные пистолеты.

История вращается вокруг неуставных отношений нашего ненаглядного и некой девушки-киллера с многозначительным именем Мона Сакс (Mona Sax), которая мало того что проходит как подозреваемая по делу об убийстве, так еще и имела неоднократные приводы в милицию (а конкретно — к Максусу) в прошлом.

Глядя на отвисшие челюсти всего цивилизованного игросообщества, разработчики утверждают, что "романтическая линия" — это как раз то, чего так недоставало оригинальной игре (хотя довольно странно было бы видеть отчаявшегося вдовца, прорубающегося через толпы дуболомов к большой и чистой любви). Зато сейчас у финнов руки развязаны по самое не хочу — все душевные переживания по поводу утраты семейных ценностей остались в первой части, а Макс на

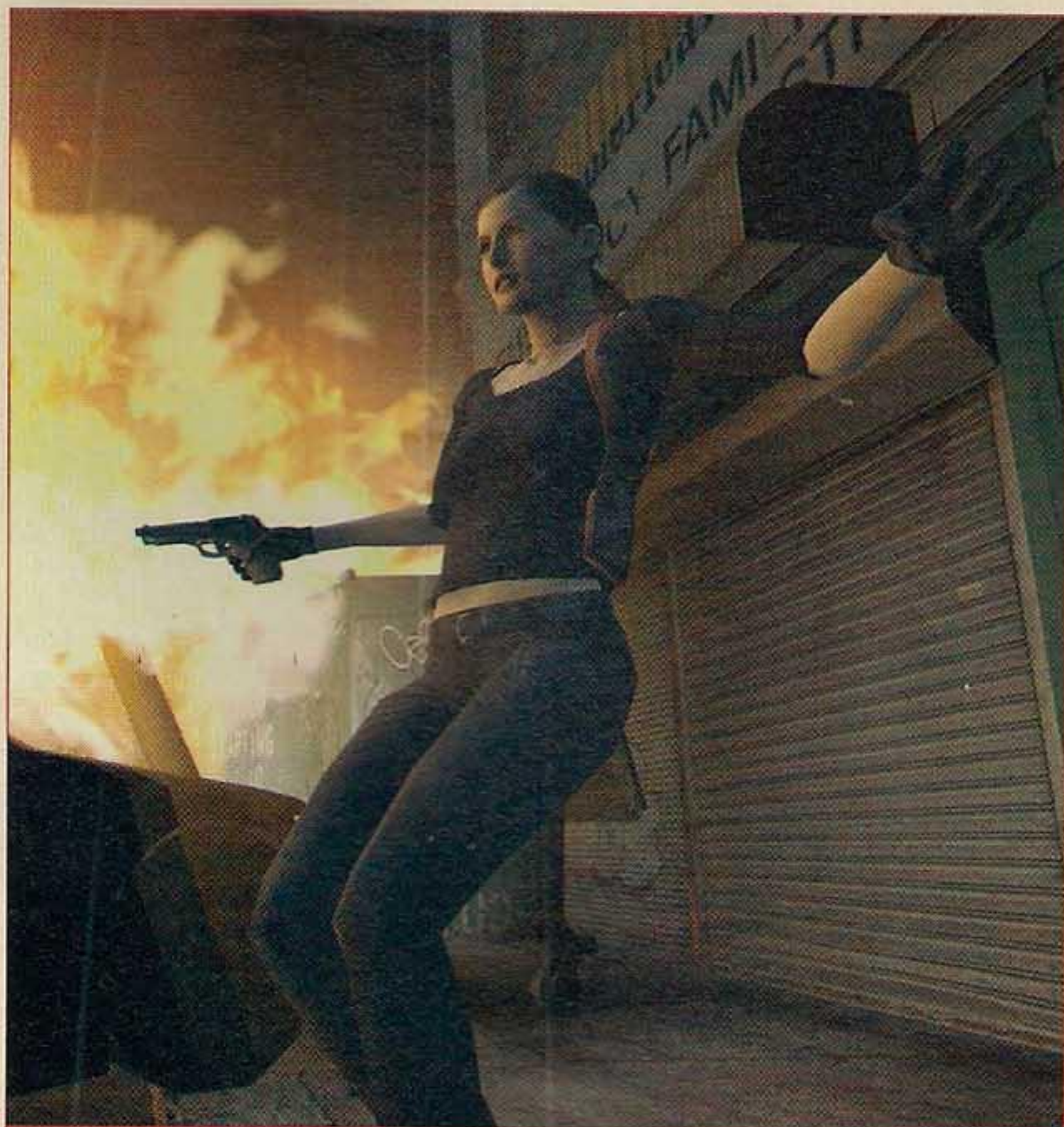
момент начала второй части — идеальный "нуарный" персонаж, такой современный Хэмфри Богарт от мира компьютерных игр. Идея сама по себе более чем заманчивая. Плюс, мы прекрасно знаем, что Remedy — мастерские компиляторы и отличные рассказчики даже самых банальных историй. Поэтому, несмотря на неожиданный поворот событий, есть все основания полагать, что сюжет не подкачает.

Ну и немного телеграфного стиля для описания всех прочих новостей относительно Max Payne 2. Помимо Макса, в сиквел переключаются все выжившие персонажи из предыдущей части. Никуда не денутся фирменные комиксы — "графические новеллы", значительно улучшится нежно любимая народом система bullet time, кроме того — улучшится AI недругов, а на поле боя появятся напарники. Заботливые финны не забыли и о том, что первый Max Payne проходил преступно быстро — за каких-то жалких десять часов. Поэтому сценарий сиквела ровно в три (!) раза длиннее оригинального...



Собственно, это практически вся информация, которой пока располагает игроиндустрия — и, соответственно, мы с вами. Все, что осталось за рамками этого материала — стандартные увещевания о том, что все стало быстрее, лучше, сильнее и, разумеется, красивее.

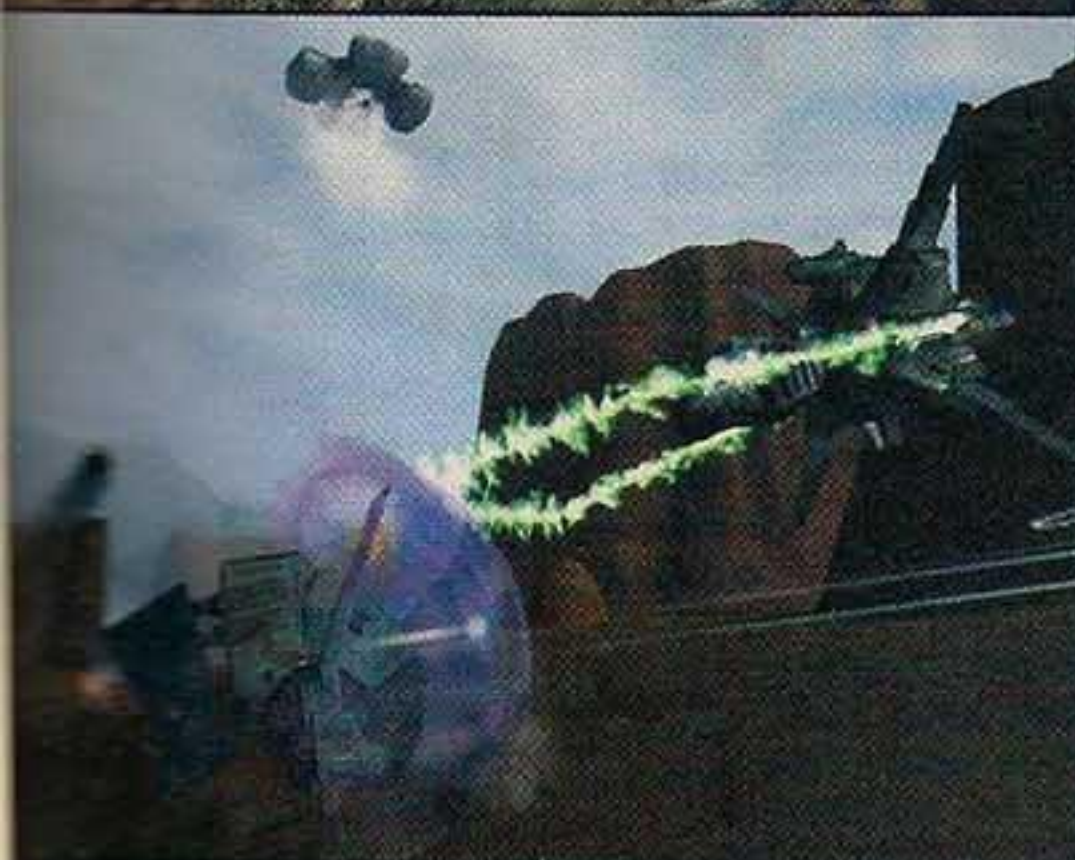
Ну а пока Remedy дорабатывает финальные штрихи своего шедевра, мы со своей стороны рекомендуем поработать над теоретической базой. Зайдите в ближайший видеопрокат и купите "Касабланку". Что бы ни говорили, а лучшей "a film noir love story" с тех пор пока еще не было... ■



▲ Новая большая любовь Макса — мисс Сакс — "вечно в кожаных перчатках, чтоб не ставить отпечатков". Одно слово — киллерша.

МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Рубрику подготовили: **Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)** и **Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)**

Nexagon Deathmatch

Жанр:	3D Action
Изготовитель/Разработчик:	Strategy First
Похожесть:	Unreal Tournament
Системные требования:	CPU 900MHz (1.26Hz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Нет, положи руку на сердце, скажите — али мало нам Unreal Tournament? Али зря в кузнях Epic Games в поте лица выковывается очередная версия этой культовой игры? И неужели уважаемым господам из Strategy First нечем больше заняться?

Посмотрите на эти скриншоты, друзья. Они, может, того и не стоят, но вы на них все-таки посмотрите. А теперь возьмите прошлый номер нашего журнала и полюбуемся на снимки почти готового к выходу Unreal Tournament 2004. Даже если забыть о скучных вещах типа приоритета и соотносительной известности брендов — какую игру выберете вы? Думаю, это даже не вопрос.

Игра официально заявлена как 3D Action. Хотя с первого взгляда видно, что это не что иное как, простите, RTS. Точнее, это была бы RTS, да вот больше трех воинов нам не полагается по ранжиру. Тогда это, может быть, тактика? Но в игре нет и подобия командного интерфейса! Все управление сводится к нехитрому алгоритму “выделил рамкой — кликнул — выделил рамкой...” В начале миссии нас просят (внимание!) “занять наши хексы”, после чего начинается беспорядочная гонка стальных болванчиков, поступивших в наше распоряжение, по экрану. Главная цель — довести оных болванчиков до всех точек уровня, где располагаются бонусы, и при этом не погибнуть. Аркада, господа, аркада! Только вот не очень увлекательная. Одним словом, игра представляет собой дивное соцветие самых разнообразных жанров — беда только в том, что каждая составляющая Nexagon, мягко говоря, недоразвита.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 4,0

Skateboard Park Tycoon 2004

Жанр:	Экономический симулятор
Изготовитель/Разработчик:	Activision/Cat Daddy Games
Похожесть:	Lemonade Tycoon, Rollercoaster Tycoon
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



В семействе тайкунов — очередное пополнение. На сей раз нам с вами предлагают сколотить капитал, обустроивая и расширяя парки для скейтбордистов. Казалось бы, дело нехитрое — понаставил во всех мыслимых и немыслимых местах всякие там горки, лестницы, спуски, трамплины — и будь доволен. Ан нет! Делать все придется не абы как, а с умом. Надо

будет выбирать, какого уровня конструкции строить; уровня — то есть высоты. Варьируется этот важнейший показатель от одного до тринадцати футов. То есть горка может быть совсем крохотной, а может быть похожа на самый настоящий холм. В чем, спрашиваете, разница? Открою секрет — в самом начале посетителями вашего парка станут совсем неопытные скейтбордисты, едва умеющие держаться на чудо-доске, а ведь нам ни к чему высокий травматизм среди клиентов, разве не так? Вот отточат ребята мастерство, тогда пожалуйста — можете возводить им хоть Джомолунгму. А чтобы посмотреть, как развлекаются ваши гости, всегда можно от традиционного изометрического вида перейти в 3D-режим.

В целом же — Skateboard Park Tycoon едва ли тянет больше чем на “развлечение на пару вечеров”.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 5,0

Street Legal Racing: Redline

Жанр:	Гонимый симулятор
Изготовитель/Разработчик:	Activision/Invictus
Похожесть:	Midnight Racing
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 128(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Street Legal Racing — симулятор автогонок с системой управления, максимально приближенной к “реальности”. Нажатие стрелки “Up” на клавиатуре не сдвинет вашу машину с места, не надеетесь. Но это не значит, что ее не надо нажимать. Просто этого недостаточно, ведь еще при помощи пробела нужно поддать газу, и при этом исхитриться рулить мышью. Конечно, джойстик в таких условиях предпочтительней, но идея подкупает.

В игре нет трасс официальных соревнований. Местом ваших автомобильных подвигов станут ночные улицы самого заурядного города. И соревноваться вы будете, как правило, с друзьями — такими же фанатами лихой езды.

С графикой в игре — дела не ахти, хотя провальной ее тоже не назовешь. Впрочем, насколько я понял из личного опыта, во время гонок вам будет не до окружающих красот — за баранок... то есть за мышью успеть вовремя схватиться!..

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 6,0

The Great Escape

Жанр:	3D Action
Изготовитель/Разработчик:	Pivotal Games/Take 2 Interactive
Похожесть:	Prisoner of War
Системные требования:	CPU 500(700)MHz, 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Игры, сюжет которых так или иначе касается побега из мест не столь отдаленных, преследует какой-то зловеющий рок. Исключение из этого правила всего одно — Prisoner of War, да и то, признаться, какое-то не очень хитовое исключение... По правде сказать, на The Great Escape мы возлагали большие надежды. Шутка ли — ведь в основу игры положен одноименный фильм шестидесятых со Стивеном Маккуином в главной роли! Но, увы, — го



лубоглазый блондин не спас игру. Сюжетная линия была так сильно "адаптирована", что в итоге от оригинальной истории про побег группы английских офицеров из фашистского плена остались какие-то скудные огрызки.

Номинально игра предлагает нам поучаствовать в нескольких "сценах" из фильма, как то: уход по сырому подзем-

ному тоннелю, стычка с фашистским патрулем в поезде, погоня по улицам немецкого городка и даже знаменитый побег героя Маккуина на мотоцикле.

Однако на практике все это реализовано на очень слабую троечку. Графика страдает всеми возможными недугами "бюджетных экшенов", управление безбожно заторможено, стелс-элемент банально недоработан, а сцены перестрелок начисто лишены любых признаков динамики.

В целом, The Great Escape можно порекомендовать только самым ярким поклонникам одноименного кино. Всем прочим — лучше держаться от игры подальше.



Рейтинг: 6,0

Tony Hawk's Pro Skater 4

Жанр:	Симулятор скейтбордиста
Издатель/Разработчик:	Activision/Nevers FT
Похожесть:	Tony Hawk's Pro Skater 3
Системные требования:	CPU 900MHz (1.26GHz), 256(512)Mb, 32(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, split-screen
Сколько CD:	Два

На улице скейтбордистов — праздник. Вышла очередная, четвертая по счету версия знаменитого сериала Tony Hawk's Pro Skater. Великолепно выполненный симулятор скейтбордистов — настоящий подарок для обожателей "веселых досок".

Помимо значительного улучшения графики, в Tony Hawk's Pro



Skater 4 замечены десятки доселе невиданных трасс, несколько доступных игровых режимов — от обучения до чемпионата — и даже возможность устроить соревнования между несколькими живыми игроками на одном компьютере!

Помимо хорошего "железа", игра требует долгой и вдумчивой настройки клавиатуры. Но идеальным вариантом станет джойстик, причем понавороченней — управление тут посложнее, чем в некоторых... авиасимуляторах.

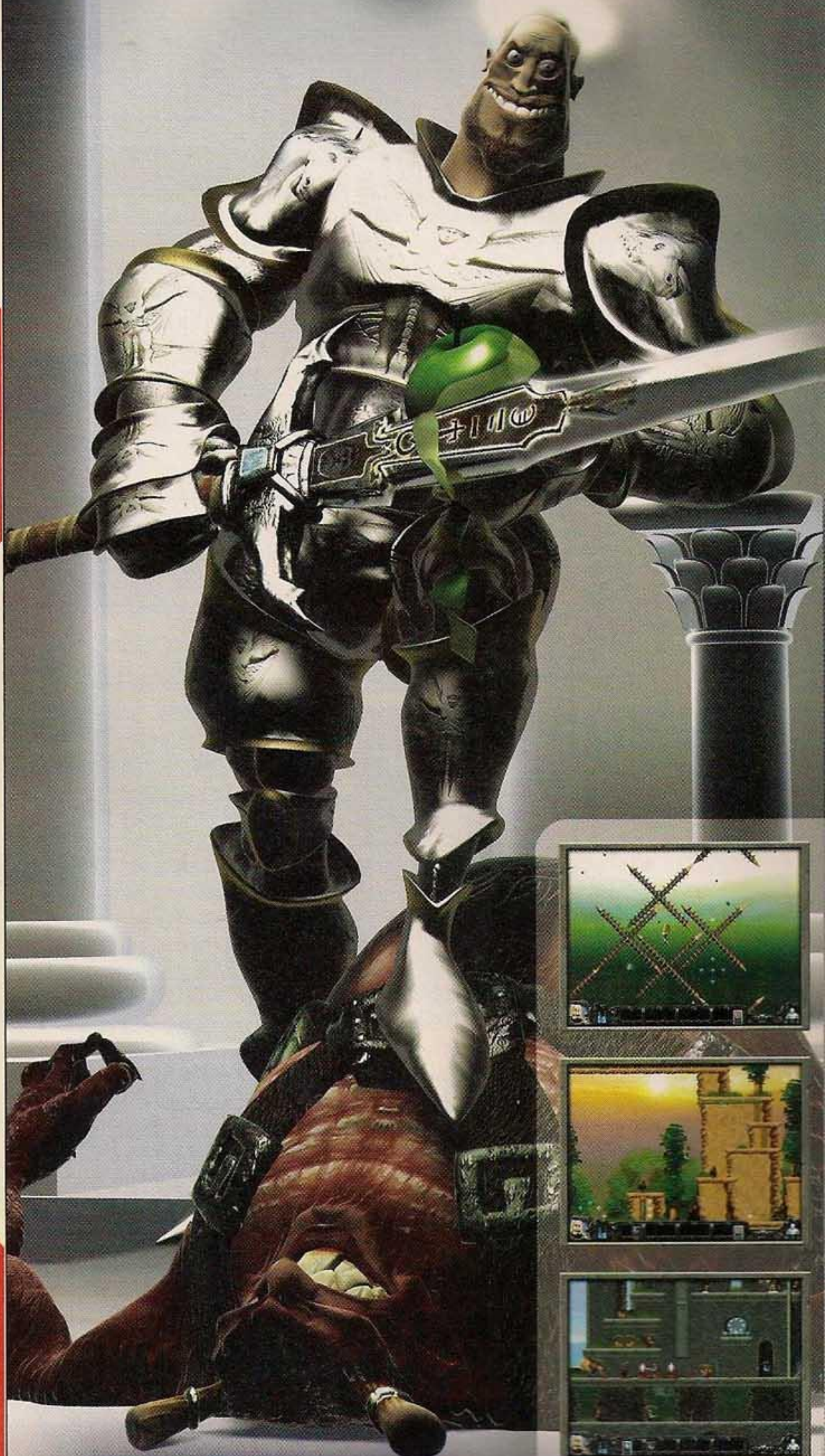
Игра крайне рекомендуется горячим поклонникам серии, да и просто всем любителям с ветерком прокатиться на скейтборде.

Рейтинг: 7,5

Virtual City

Жанр:	Градостроительная стратегия
Издатель/Разработчик:	Brightstar/Digital Dream Studios
Похожесть:	SimCity 4
Системные требования:	CPU 500(800)MHz, 64(128)Mb, 16(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Игра, рискнувшая потягаться с самим SimCity 4. Увы, для выигрыша (или хотя бы достижения паритета) в подобном состязании Virtual City явно не хватает самого банального — качества. Важна ли для градостроительных



- ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - АПОСТОЛ
- ГРОМАДНЫЕ УРОВНИ СО СКРОЛЛИНГОМ
- НОВЫЕ ЗАКЛЯТИЯ
- НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



и многое-многое другое. Ассортимент построек тоже не радует изобилием: по пять-шесть строений на одну категорию — согласитесь, немного. И уж совсем никуда не годится алгоритм жизни города — замусоренность, к примеру, никак не сказывается на темпах роста поселения. Разработчики называют такой подход "свободой от штампов и банальностей", а мы — обычным разгильдяйством. И потом (к вопросу о симуляции и реализме) — где и когда вам доводилось наблюдать добровольный приток населения в экологически неблагополучный район?..

Единственное, что несколько сглаживает неприятное впечатление от игры — возможность возводить города разного стиля. Хотите футуристический мегаполис? Пожалуйста. Или, может, вам больше по душе опрятный культурный центр? И под это в игре выделен целый раздел. Причем под каждый тип развития в игре зарезервированы особые здания... Так что в преддверии выхода очередной игры из серии SimCity за Virtual City можно скоротать вечерок-другой.

Рейтинг: 5,0

Златогорье 2

Жанр:	RPG
Издатель/Разработчик:	Руссобит-М/BurutCT
Похожесть:	Златогорье, Baldur's Gate, Diablo 2
Системные требования:	CPU 700MHz (1GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два



луженная слава. Может, дело бы дошло и до народной любви, как знать? А сейчас...

А сейчас нам предстоит заниматься поиском знаменитых "десяти отличий". То, что графика в игре доведена до степени совершенства "художественной изометрии" и один взгляд на экран способен развеять самые мрачные сомнения — с этим никто спорить не собирается. Кстати говоря, в игре предусмотрена динамическая смена дня и ночи, что для изометрических RPG в общем-то не свойственно.

Дальше наше внимание привлекает пошаговая система боя. Скажу вам прямо — это далеко не "Демииурги". Оно, может, и красиво, но не слишком внятно. На исход боя, помимо основных семи параметров героя, влияют еще и двадцать семь навыков, и, что печально, нас не особо оповещают, каким именно образом эти самые навыки помогают в каждом конкретном сражении. Так что иногда остается ощущение некой случайности исхода поединка.



симуляторов, к примеру, графика? Важна, и даже очень, поскольку если все "почти как на самом деле" — игре это автоматически добавляет добрый пяток баллов. Что же мы видим здесь? Кубический в основе своей рельеф, едва подправленный сглаживанием, непропорционально большой размер зданий (так, городской театр раз в тридцать выше среднестатистического дере-



Что еще? В "Златогорье 2" мы можем самолично изготавливать себе предметы по вкусу. Главное — тщательно изучить такие важные науки, как алхимию и кузнечное дело...

Если в целом, то играть в эту игру очень даже приятно. Ураганно геймплея не ждите, зато нервная система останется в целости и сохранности. Нет, правда. Отдыхать за "Златогорьем 2" — самое милое дело. Во всяком случае, игра значительно лучше всех последних клонов того же Fallout или Diablo.

Рейтинг: 7,0

Локализации

Postal Plus

Оригинальное название: **Postal Plus** • Жанр: **Зловещая аркада** • Издатель в России/Локализация: **Акелла**

ОБ ИГРЕ. "Земля страдает от голода по плоти, Земля изнывает от жажды крови...". На волне успеха самого отморозенного экшена столетия

Postal 2 — ребята из "Акеллы" решили издать на российском рынке и знаменитый оригинал Postal. Всем поклонникам классики посвящается — спрайтовые фигурки человечков, изометрическая проекция, двести пятьдесят шесть цветов и разрешение 640x480. Конечно, когда-то Postal побил все рекорды популярности, но в нынешний век высоких технологий и быстрых мегагерц смотрится как пещерный чел



Кстати говоря, помимо оригинальной игры на диске скрывается также



эксклюзивное дополнение под названием Special Delivery. Так что если вы поклонник классики и маньяк со стажем — спешите приобрести к делу массового террора и низведения с Земли всего разумного-добр

го-вечного...

ПЕРЕВОД. Перевод выполнен на стандартно высоком для "Акеллы" уровне. Надписи переведены вполне себе литературным языком, шрифты соответствуют оригиналам, а озвучка... Открою вам одну страшную тайну: крики "ааааа!" и "ооо!" на русском и на английском звучат совершенно одинаково!

Рейтинг: Для маниаков

Оценка локализации: 7,0

Starsky&Hutch: Полицейская легенда

Оригинальное название: **Starsky&Hutch** • Жанр: **Каскадерские гонки** • Издатель в России/Локализация: **Акелла**

ОБ ИГРЕ. Про Starsky&Hutch мы подробно писали в прошлом номере "Игромании", однако не грех будет и повториться. Итак, перед нами ураганный автокаскадерский экшен по мотивам популярного телесериала семидесятых. Два отвязных копа — офицер Старски и офицер Хач — гоняются на красном "Форде Торино" за преступниками и нарушителями спокойствия, разбивая во время каждой погони по несколько десятков машин и сминая по несколько сотен столбов.

Чтобы пройти иг-



ру хотя бы до половины, вы просто обязаны выучить все приемы высокой автомобильной акробатики — езду на двух колесах, "полицейские" развороты с заносом, затяжные перелеты над магистралями и так далее и тому подобное. Игра, на которую совершенно не жалко



бить выходные и пройти через полгода по второму разу...

ПЕРЕВОД. И хотя, по большому счету, в "Полицейской легенде" нечего переводить, кроме фраз а-ля "Да это машина того негодяя! Скорее в погоню!", но то, что есть — переведено на самом высшем уровне. То же касается и шрифтов — отличить их от оригинальных не получится даже при помощи микроскопа. Единственное, что огорчает — разработчики пожадничали с озвучкой персонажей, так что все герои игры говорят на родном английском языке, а их речь сопровождается русскими субтитрами. Не слишком удобно, но все же лучше, чем ничего.

Рейтинг: 7,5

Оценка локализации:

Гладиаторы

Оригинальное название: *Gladiators: Galactic Circus Games* • **Жанр:** Strategy/Action • **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М

ОБ ИГРЕ. Жил да был бравый майор американской морской пехоты по имени Грег Каллахан. И больше всего на свете любил он вляпываться во всякие истории. И вот однажды, после очередной отсидки на гауптвахте, к майору пришел "человек в сером" и предложил поучаствовать в уникальном космическом эксперименте. А именно: путешествии по маршруту "Земля — Эпицентр Черной Дыры". Сказано — сделано. Майор попадает в черную дыру и появляется на противоположном краю галактики... где его тут же хватают зловещные инопланетяне и превращают в космо-гладиатора.



На протяжении всей игры мистеру Каллахану придется побеждать толпы противников на множестве "спортивных" арен. В целом геймплей напоминает крайне примитивную RTS с большой примесью первобытного экшена. Майор и его небольшой взвод бегает по уровням, занимают выгодные позиции для обороны, отправляют на тот свет десятки тысяч мутантов и взрывают бочки с горючим. И все это ради... завоевания "рейтинга зрелищности" среди многочисленных зрителей гладиатор-шоу.



В целом, несмотря на банальный сюжет и незамысловатый геймплей, в "Гладиаторов" интересно играть и спустя год после выхода — благодаря ураганной динамике и отличным спецэффектам.

ПЕРЕВОД. Перевод выполнен очень качественно — хорошо подобраны шрифты и проведена большая ра-

бота с актерами. Голос Каллахана звучит именно так, как должен звучать голос "бравого морпеха, который истребляет инопланетян со скоростью сто-тварей-в-секунду" — бодро, грубо и прокуренно. То же можно сказать про закадрового комментатора, который весьма натурально вопит: "Да! Вы только посмотрите, как он разделался с этим ублюдком! Ну ничего себе поворот!". Просто хороший перевод.

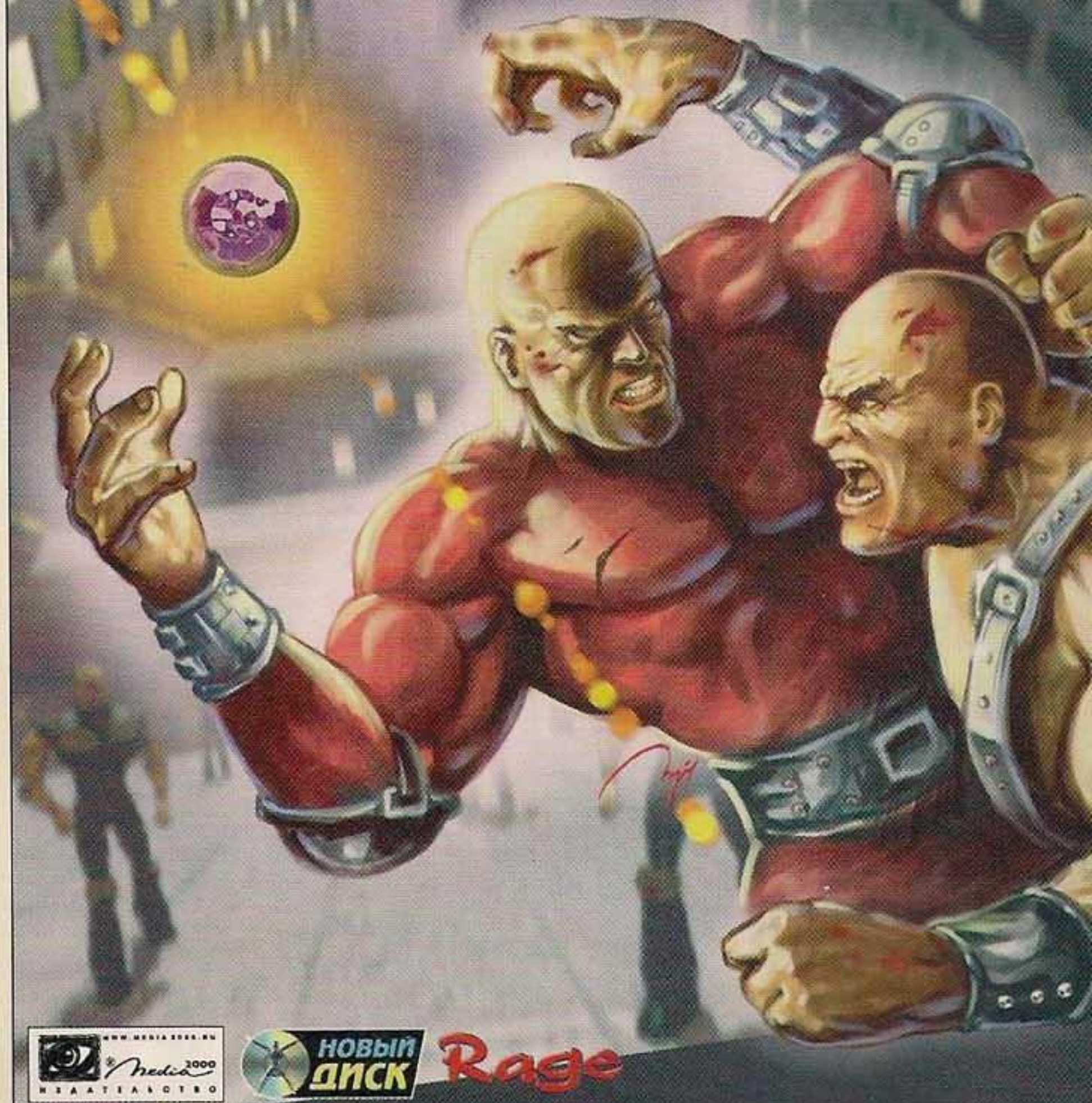
Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:

БОИ

SAVAGE ARENA

БЕЗ ПРАВИЛ



Попробуйте представить себе как выглядели бы игроки в регби если б по ним сначала проехал трейлер с Новогодними игрушками, а потом их же шарахнуло молнией?



Смысл игры довольно прост - ты должен забить мяч в ворота твоего противника. Игрокам позволено использовать любые средства, чтобы добиться своей цели. Кулаки свистят в воздухе, кости хрустят, конечности сводит...

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

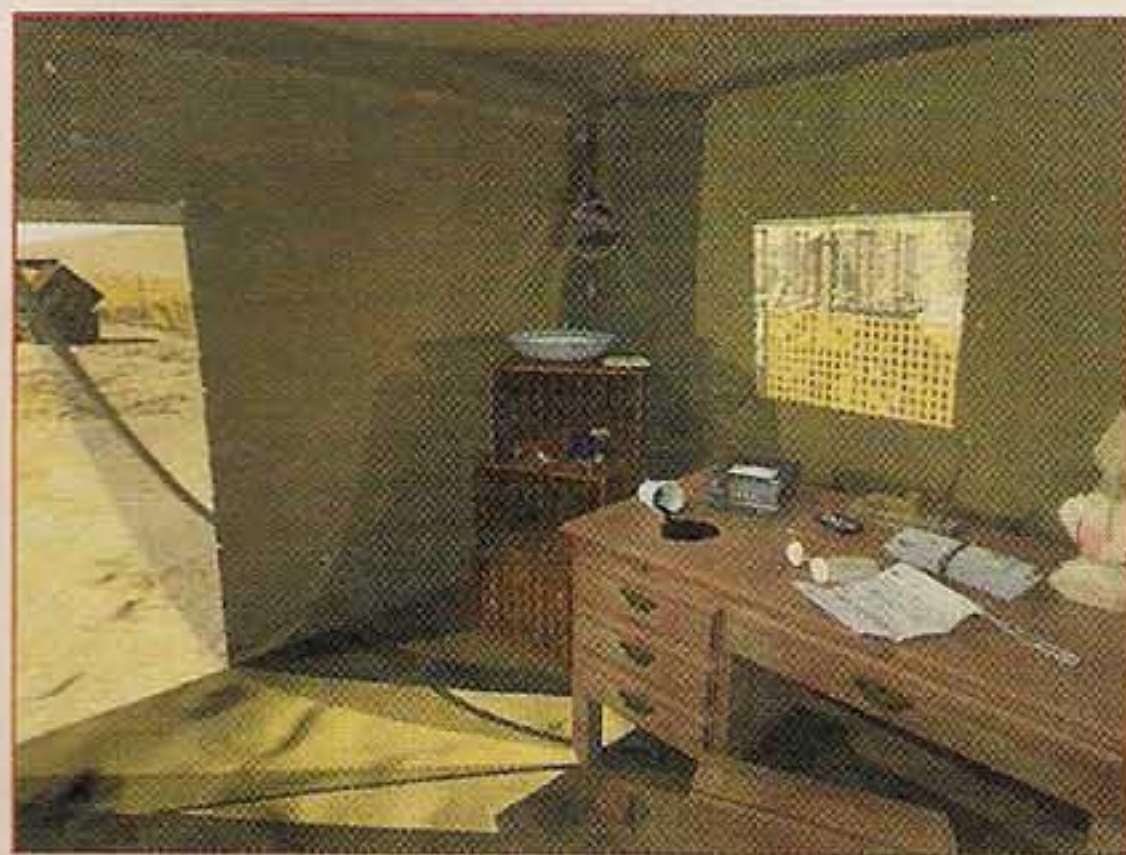
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Rage Software plc. All rights reserved.

Загадка Сфинкса: Египетское приключение

Оригинальное название: *Riddle of the Sphinx: An Egyptian Adventure* ● **Жанр:** Квест ● **Издатель в России/Локализация:** Акелла

ОБ ИГРЕ. Тема поиска древнеегипетских кладов, отмеченных загадочным проклятием, — настоящая золотая жила для создателей высокобюджетных кинофильмов. Для авторов малобюджетных квестов, кажется, тоже...

Первое, на что обращаешь внимание, оказавшись в игре, — чрезвычайно низкое качество графики. 16-битный цвет и разрешение 640x480 — вот и все, что нам полагается. Также непонятен пафос сопровождающих игру документов, где это



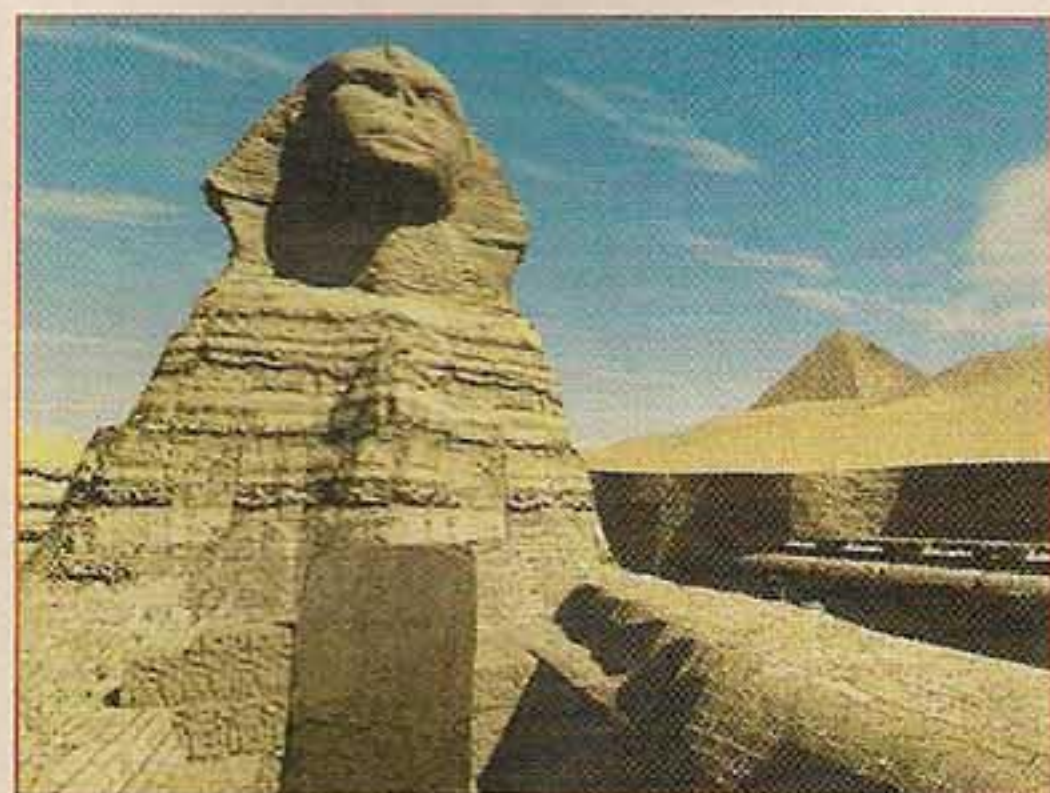
безобразие подается чуть ли не как вершина технического прогресса. Никакая панорамность обзора дела не меняет.

Спасает игру разве что сюжет. Несмотря на всю банальность завязки — он действительно интересен. Похищен наш друг и коллега, археолог Джим Джофферс, который докопался до чего-то крайне интересного в древних египетских руинах. Непременная кассета с неременной "прощальной записью" ждет нас в палатке потерпевшего... Конечно, это вам не эстетские изыски *Syberia*, а банальный детектив, но ведь как интригует!

ПЕРЕВОД. Перевод хорош, и это несколько искупает недостатки графики. В текстах все чинно, без помарок, да и озвучка чрезвычайно приятная. Вполне достойная и грамотная локализация.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 6,0

Оценка локализации: 😊😊😊



Невероятные приключения Моди и Нанны

Оригинальное название: *Modi and Nanna* ● **Жанр:** Аркада ● **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М

ОБ ИГРЕ. Кто такие Моди и Нанна? Дети великого вождя Тира! Который, между прочим, не просто какой-то там "великий вождь", а самый настоящий предводитель викингов.

Может, Тир и был хорошим воякой, но вот с налетевшим на деревню чернокнижником Локи совладать не сумел. И оказалась деревня накрыта ледяным куполом — непробиваемым и нetaющим. Так что вся надежда на храбрецов-северян — на двух малых детишек...

"Моди и Нанна" — прекрасная адаптированная "под нежный возраст" аркада с элементами... RPG. Да-да, самыми что ни на есть настоящими — с полосками жизни и маны, походной сумкой, обширным количеством предметов и разнообразным оружием. А графика, как и полагается в данном случае, — мультяшная, стилизованная "под кукольный театр".

ПЕРЕВОД. К локализации нет ни малейших придирок — она хороша сама по себе и сделана так, чтобы максимально угодить возрастной аудитории, которой предназначена игра. Шрифты из детских книжек, опять же кукольно-мультяшные голоса — все это сделано, не побоюсь этого слова, большой любовью к потенциальным пользователям.

Рейтинг: Для детей

Оценка локализации: 😊😊😊



В несколько последних выпусков рубрики "Краткие обзоры" вкралась досадная ошибка. В качестве локализатора игр "О.Р.Б.", "Служба 911", "IGI 2: Скрытый удар" *Stronghold: Crusader* была указана фирма "IC", тогда как все вышеупомянутые проекты были локализованы компанией "Логрус", а "IC" выступала в качестве издателя. Редакция "Игромании" приносит читателям и компании "Логрус" свои извинения и желает дальнейших успехов на ниве локализаций!

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список

Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Angels vs. Devils (Добро Против Зла)	IC	Не объявлен	J	2003
Armobiles (Боемобили)	IC/Логрус	Не объявлен	J	2003
FIFA 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Froggy Castle (Жабы)	IC	RealOne Arcade	J	2003
Giant Eagle II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Joint Operations	IC/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Judge Dredd vs. Judge Death	IC	Vivendi	J	2003
Master Li	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Meteor Blade	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
NBA Live 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Neighbours From Hell (Как Достать Соседа)	Бука	JoWood	J,Db	Сентябрь 2003



MASSIVE ASSAULT

Вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Официальный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Лицензия выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
Massive Assault © 2002 - 2003 Wargaming.net Inc



НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Rainbow Six 3: Athena Sword	NMG	Ubi Soft	J	Декабрь 2003
Swordman II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Wind & Cloud 2	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Worldwide Scenery For X-Plane 6				
(Ландшафты Всего Мира. Северо-запад)	Бука	Sniper Entertainment	J	Сентябрь 2003
МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ СОЛИТ 2КГ:				
Шутки Палачей	Руссобит-М	Konjani	J	4 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
3D Ground Zero (Планета Сокровищ)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
3D Mars Mission (Миссия: Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Agapito's Crazy Adventure				
(Агапито: Безбашенные Каникулы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: Эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Alien DNA (Вирус)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Октябрь 2003
Amenophis (Проклятие Фараонов)	1C	DreamCatcher Interactive		2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Aquanox: Revelation (Акванокс 2)	Руссобит-М	JoWood	J	Октябрь 2003
Arcade Bowling (Аркадный Боулинг)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Октябрь 2003
Ballerburg	1C	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Январь 2004
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Bikini Karate Babes				
(Бабцовский Клуб: В Бикини и Без)	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Сентябрь 2003
Black & White 2	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Bubble Trouble	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Декабрь 2003
Car Tycoon (Автомат)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		4 кв 2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	3 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	J,Db	3 кв 2003
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Chrome	1C	Techland		2003
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Commandos 3: Destination to Berlin				
(Коммандос 3: Пункт Назначения — Берлин)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Сентябрь 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	4 кв 2003
Crime Patrol (Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
Crime Scene Investigation	1C/Логрус	Ubi Soft	J	2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	4 кв 2003
Crystal Worlds (Звездные Врата)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Cycling Manager 3	Акелла	Cyanide studio	J,Db	3 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,Db	4 кв 2003
Day of the Mutants	1C	Techland		2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1C	Anarchy Enterprises		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre				
(Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	2 кв 2004
Dragonfarm (Обитель Драконов)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Ноябрь 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	Декабрь 2003
Drug Wars (Картель: Кокаиновые Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	4 кв 2003
Enigma: Rising Tide				
(Код "Энигма": Секретный Фарватер)	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Сентябрь 2003
Eric Young's Squad Assault: West Front	Новый Диск	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
eXtinction (Тотальное Истребление)	Акелла	Merscom	J,Db	3 кв 2003
Fire Chief (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Frontline Command	1C	Koch Media	J	2003
Fun Pinball (Поймай Удачу)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Октябрь 2003
Galactic Patrol (Межгалактический Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Октябрь 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	J	Октябрь 2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	4 кв 2003



Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
 В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
 Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
 Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
 Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
 Симуляция физики тканей.
 Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Grand Theft Auto: Vice City	Софт Клуб	Rockstar	B	Сентябрь 2003
Great Qin Warriors				
(Бессмертные Воины Шихуана)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Сентябрь 2003
Grom	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind		4 кв 2003
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
Gun Metal (Братство Стали)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Yeti Studios Limited	J,Db	Октябрь 2003
Halcyon Sun (Солнце Халкиона)	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Сентябрь 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Hanoi Tower (Башня)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Сентябрь 2003
Harry Potter: Quidditch World Cup	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	3 кв 2003
Homeworld 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Incredible Machine: Contraptions				
(Занимательная Механика: Головоломки)	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Insectiside (Жуки-Пауки)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Сентябрь 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land				
(Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Kaan: Barbarian's Blade (Каан-варвар)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J,Db	Сентябрь 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Kids in Distress				
(Что Такое Хорошо, Что Такое Плохо)	Новый Диск	Nawar	J,Db	Сентябрь 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Декабрь 2003
King's Quest VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Knight Shift (Рыцари за Работой)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman				
(Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Сентябрь 2003
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	4 кв 2003
Law and Order				
(Закон и Порядок: Смерть за Деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Legend of Zord (1001 Ночь: Легенда о Зорде)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	enjoy Software	J	Октябрь 2003
Leisuresuit Larry VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Life on Mars (Твой Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Lord of the Rings: Return of the King	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Lost Idols (Возвращение Золотого Идола)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Suricate	J	Октябрь 2003
Mad Dog 1 (Бешеный Пес)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Сентябрь 2003
Mad Dog 2: The Lost Gold				
(Бешеный Пес 2: Пропавшее Золото)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Massive Assault	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Wargaming	J	Октябрь 2003
Metropolis (Метрополис)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Midnight Club II	Софт Клуб	Rockstar	B	Сентябрь 2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomintrolls: Hide & Seek				
(Муми-тролли: Тайнственный Гость)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	3 кв 2003
Moomintrolls: Invisible Child				
(Муми-тролли: Чудесное Превращение)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Сентябрь 2003
Moomintrolls: Lamp				
(Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomintrolls: Out at the Sea				
(Муми-тролли: Морская Прогулка)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Декабрь 2003
Netricular (Нетрикулятор)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Октябрь 2003
Neverend	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Mayhem Studios	J	Декабрь 2003
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2003
Northland (Мир Викингов)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Сентябрь 2003
Nosferatu (Вампиры)	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	Сентябрь 2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	3 кв 2003
P2	Руссобит-М	City Interactive	J	Декабрь 2003
Pacific Warrior 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Painkiller (Painkiller: Крещеный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Patrician 3	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Ноябрь 2003
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Post Mortem	1C/Логрус	Microids		2003

ИЩЕРОК

Иногда в жизни что-то меняется.
Еще вчера ты был студентом, любил
археологию и девушку Эмму. А сегодня
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции
объявили тебе войну...

- ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
- постоянные динамичные перестрелки с врагами • не стой, убьет;
- множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
- 12 захватывающих уровней;
- античное окружение Древней Греции;
- разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
- настоящее месиво!



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Pure Pinball (Кати Шары!)	1C/snowball.ru	Iridon	J,Db	Сентябрь 2003
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Ноябрь 2003
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1C	THQ		2003
Republic: The Revolution (Республика: Революция)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Сентябрь 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	3 кв 2003
Rock Manager2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	2 кв 2004
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	2 кв 2004
Salamambo (Саламambo)	1C	The Adventure Company		2003
Savage Arena (Бои Без Правил)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	J,Db	Сентябрь 2003
Savage Skies (Дикое Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	3 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Shanghai Dragon (Шанхайский Дракон)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Сентябрь 2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Октябрь 2003
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Space Arcade Collection (Звездные Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Space Pod (Орбитальные Разборки)	Акелла	Robusta Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	J	Ноябрь 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	4 кв 2003
Strategic Command 2	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Svea Rike III (Варяги: Северные Дружины)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Сентябрь 2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	4 кв 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids		2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Декабрь 2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1C/Акелла	Bethesda	J,B	2003
The Fight for Freedom (Вечная Битва)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Сентябрь 2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	J	Октябрь 2003
The Last Bounty Hunter (Последний Охотник)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой Переполох)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	3 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		3 кв 2003
Torrente (Торренте Ла Бомба)	1C	Electronic Arts		2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	J,Db	1 кв 2004
UFO Aftermath	1C	Cenega	J	2003
Ultimate Trainz Collection (Твоя Железная Дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	3 кв 2003
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Январь 2003
Uplink (Сеть)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Introversion Software	J	Октябрь 2003
Victoria	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		2003
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail (Вьетнам: Тропа Хо ши Мина)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Декабрь 2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids		2003
Warrior Kings Battles	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Empire Interactive	J	Октябрь 2003
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Сентябрь 2003
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	J	Сентябрь 2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Wings of Honour	Руссобит-М	City Interactive	J	Ноябрь 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		2003
WWW43	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Ноябрь 2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Ноябрь 2003
Xpand Rally	1C	Techland		2003
Yager	1C	THQ		2003
Гонки в Диснейленде	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Сентябрь 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Сентябрь 2003
Тарзан	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	3 кв 2003



Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на <http://www.buka.ru/competition>
Призы - оптические мыши Logitech!
Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net



Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Air Lines (Магнат Авиалиний)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	Август 2003
AquaNox (AquaNox: Сумерки Аквы)	1C/Nival Interactive	JoWoD/Fishtank/Massive Development	J,Db	Август 2003
Chariots of War (История Империй)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Август 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWoD	J	Август 2003
Freedom Gunner (Вольный Стрелок)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Август 2003
Gladiators (Гладиаторы)	Руссобит-М	Arxel Tribe	J	Август 2003
Great Journey (Вокруг Света: Спасти Антарктиду!)	1C/snowball.ru	Rebelmind	J,Db	Август 2003
Jagged Alliance 2 Gold Pack (Jagged Alliance 2. Золотая Серия)	Бука	Strategy First	J,Db	Август 2003
Modi & Nanna (Моди и Нанна)	Руссобит-М	Lemon Interactive	J	Август 2003
POSTAL PLUS	Акелла	Running With Scissors	J,Db	Август 2003
Restaurant Empire (Ресторанная Империя)	Акелла	Phantagram Interactive	J,Db	Август 2003
Riddle of the Sphinx (Загадка Сфинкса)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	Август 2003
Speed Challenge	1C/Логрус	Ubi Soft	J	Август 2003
Springy (Пружинка)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Август 2003
Starsky & Hutch (Starsky & Hutch: Полицейская Легенда)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Август 2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWoD	J	Август 2003
Семь Самураев	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003
Binman (Мусорщик: Город Хлама)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Сентябрь 2003
Moon Tycoon (Лунный Магнат)	1C	Legacy Interactive	J	Сентябрь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ
НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Homeplanet: Игра с Огнем	Revolt Games	Руссобит-М		2003
LockOn: Современная Боевая Авиация	Eagle Dynamics	1C		2003
Бригада Е5: Новый Альянс	Апейрон	1C		2004
Бумер	Gaijin Entertainment	1C		2003
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1C		2004
Звездные Волки	X-bow software	1C		2004
Магия Крови	Sky Fallen	1C		2004
Механоиды	SkyRiver Studios	1C		2003
Фаза: Исход	Poga и Копыта	Руссобит-М		2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2003
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
STALKER: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Дорога на Хон-Ка-Ду	Грогада	Бука	J	Сентябрь 2003
Златогорье 2	Burut CT	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Казачи 2: Наполеоновские Войны	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004
Магия войны: Тень повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	2 кв 2004
Недетские сказки	Сатурн+	Бука	J,Db	Сентябрь 2003
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Петька 4: День независимости	Сатурн+	Бука	J,Db	4 кв 2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Революционный квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Сфера	Никита	1C		2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	4 кв 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	4 кв 2003

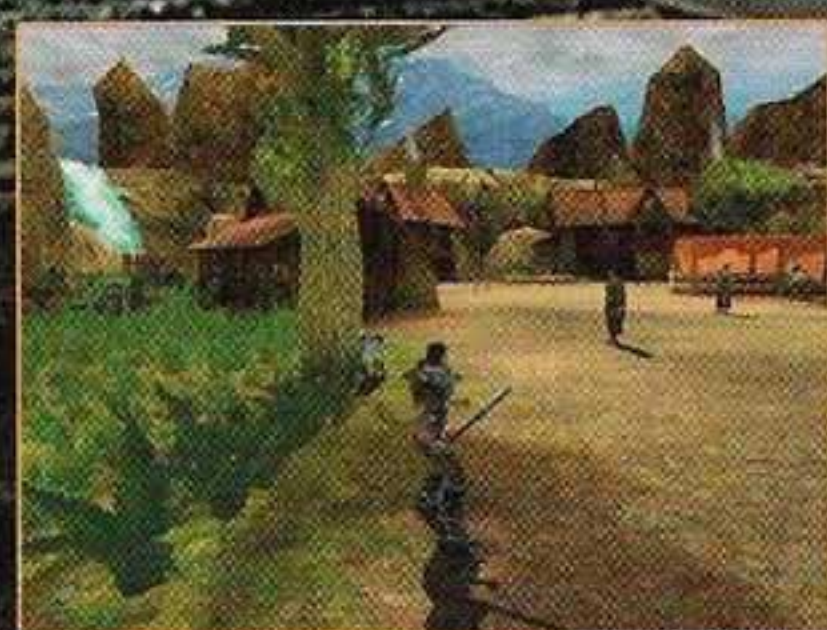
В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Антанта	Леста	Бука	J,Db	Август 2003
Операция Silent Storm	Nival Interactive	1C	J,Db	Август 2003
Kreed	Burut CT	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Демииурги 2	Nival Interactive	1C	J,Db	Сентябрь 2003



Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА



STAR WARS

JEDI KNIGHT

JEDI ACADEMY



В преддверии выхода очередного (официально — последнего, но мы-то с вами понимаем, что этим делом не закончится) эпизода фильма о похождениях юного Дарта Вейдера LucasArts выкатывает широким народным массам ворох тематических подарков. “Джедаи в свободном полете” (официальная мультиплеерная онлайн-овая RPG во вселенной Star Wars), “джедаи за непринужденными диалогами” (трехмерная RPG от создателей Baldur's Gate) и даже “джедаи за своим привычным занятием” — фигурным вырезанием лазерным мечом по живому. О последнем мы и поговорим. Встречайте единственный в мире симулятор джедайской продленки — Jedi Academy.

Много джедаев хороших и разных

Широко разрекламированную идею о скрупулезном моделировании своего персонажа с целью возведения оного на джедайский олимп можно считать успешно проваленной. То есть широкие народные массы, скорее всего, будут счастливы и довольны (“Смотри, Бивис, мой лазерный меч толще твоего. И красивый!”), но любой, скажем так, “специалист по серии” быстро поймет, что все это — чистой воды декорации, которые к геймплею имеют весьма опосредованное отношение. То есть сюжету абсолютно все равно — выберете ли вы в качестве альтер-эго лопоухого Джа-Джа Бинкса или статного юношу с горящим взором и грудью колесом. Миссии, диалоги и, собственно, сюжет от этого не изменятся ни на йоту. Удивленным и недовольным ясно дают понять, что они ошиблись дверью, и выразительно указывают на дату выхода официальной Star Wars RPG.

Однако не все так плохо, как кажется на первый взгляд. Во-первых — определенные нововведения все же оказывают на геймплей ощутимое влияние. Так, в процессе обучения наш падаван может выбирать стиль владения лазерным мечом. Как результат — дополнительные выкрутасы с сабелькой и восторженные крики из толпы. К сожалению, горькая правда глаголет следующее: все замысловатые танцы с лазерными клинками, как и в Jedi Outcast, осуществляются автоматически. Разработчики всего земного шара, похоже, недавно подписали договор, в котором одним из пунктов значится “не моделировать в играх реалистичные поединки с применением колюще-режущего оружия”. Стоит, однако, воздать Raven должное — драться все равно интересно. Но — не так, как могло (читай — хотелось) бы.

Также в Jedi Academy появилась заветная возможность выбора, которой так не хватало Jedi Outcast. Теперь вы сами решаете, какую из Сил надлежит прокачивать, распределяя соответствующие force points после каждой миссии. Сила делится на три вида — light, dark и basic. К основным (basic) относится различная банальщина вроде силовых прыжков, силовых пинков и тому подобного. Они прокачиваются автоматически, даруя ближе к концу игры возможность одним взмахом руки отправлять в пропасть целый полк имперских дуболомов. А вот с light и dark дела обстоят куда веселее. Выбор любого вменяемого человека очевиден — светлая сторона Силы предлагает скучнейшее Heal (джедай картинно принимает позу мыслителя, восстанавливая тем самым подорванное вражеской пулей здоровье), Mind Trick (мгновенный гипноз, вызывает острый приступ зависти у межгалактических кашпировских), Absorb (переводит по невы-

Жанр:	3D Action
Изготовитель:	LucasArts
Разработчик:	Raven Entertainment
Похожесть:	Star Wars: Jedi Knight — Jedi Outcast
Необходимо:	450MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/jediacademy

годному курсу направленную на джедая энергию в концентрированную “ману”) и Protect (понижает воздействие вражеских лазеров, Силы и вирусов ОРЗ).

Зато на темной стороне наблюдается полное раздолье. Тут тебе и фирменная “душилка” им. Дарта Вейдера (Force Grip), и императорские молнии из пальцев (Lightning), а также заветная возможность высасывать из рядомстоящих млекопитающих живительную Силу. Плюс, в качестве бонуса, нечто доселе невиданное — Сила Rage (ярость), ненадолго превращающая главгероя в джедайскую версию свирепой Ринн из Bloodrayne.

В результате межмиссионные раздумья сводятся не к мучительному выбору между темной и светлой стороной Силы (как, очевидно, хотелось бы разработчикам), а в прагматичном расчете, какую из темных Сил прокачать на данный момент. Мой личный выбор, безусловно, Force Grip. И если на первом уровне развития Силы “душилка” соответствует скорее легкому пощипыванию супостатов, то будучи прокачанной до максимума — превращает джедая в чудовищного чернокнижника. Наш герой хватает имперского штурмовика за горло, прикрывается несчастным от случайных выстрелов, после чего брезгливо швыряет бездыхан-



▲ Смахните ностальгическую слезу, ведь внутри этой машины — вы не поверите! — пропавший дроид... Да-да, в точности как в сами-знаете-где.



▲ Червячок передает горячий привет Фрэнку Херберту, Полу Атридесу и планете Дюна.

ую вражью тушку в придорожную канаву. Встреча с какой-нибудь заблудшей овцой один на один подарит вам волшебные минуты простого человеческого счастья. Вы можете разойтись полюбовно, по-быстрому разбив имперского прихвостня, или с размаху вцепить бедолагу в стенку, или легонько пристукнуть негодяя, заставив его от страха выронить табельный бластер и обмочить казенный скафандр, или заставить в панике носиться кругами, нелепо размахивая уцелевшими конечностями, или... В общем, как именно поступить с паникующим имперцем — подскажет ваша джедайская совесть.

Темный джедай, прорубающийся через сонмы имперских супостатов — это, безусловно, самые счастливые моменты, которые в состоянии подарить Jedi Academy. Первые вражьи ряды синхронно оседают на землю после легкого взмаха лазерным мечом, кто-то непринужденно летает вниз под ударом Force Pull, кто-то захватывается "душилкой" и превращается в живой щит, кто-то отбрасывается в сторону и валит с ног толпы нападавших... Хрустят позвонки, в разные стороны летят отрубленные руки, крики и паника повсюду. Если бы в Jedi Academy можно было редактировать скин персонажа — я бы первый выжег на спине своего альтер-эго аршинную надпись: "Dark side of the Force rules". И был бы абсолютно прав.

Кстати, о правде. Если вы окончательно переквалифицируетесь в злокиши, то периодически между миссиями будет возникать испуганное лицо Кайла Катарна или Люка Скайуокера, которые станут рассказывать, что темная сторона Силы — это не шутки, подкрепляя воззвания живописными историями (вот, помню, как-то раз пошел один джедай по кривой дорожке...). Но на деле же выбор темной или светлой стороны Силы влияет только на концовку игры.

Контрастный душ

По соотношению положительных/отрицательных моментов Jedi Academy проходит абсолютно в той же номинации, что и ее прародитель Jedi Outcast. Все недостатки переключались в продолжение аккурат с вышеописанными плюсами. Чего, собственно, хорошего было в оригинале? Разумеется — Сила и мечи. Чем он раздражал? Прimitивной архитектурой и непродуманным дизайном уровней, неадекватной, по большому счету, графикой и омерзительными акробатическими трюками. Пресса от души пинала игру лаковым ботинком, после чего синхронно говорила: "НО!"... и далее шли множественные упоминания таких субстанций, как "ностальгия", "атмосфера" и всяческие причитания-мечтания "вот убрать бы прыжки, да побольше Сил и мечей".

Первые трейлеры Jedi Academy обещали ворох световых мечей и бездонную бочку, доверху наполненную Силой. Где — вопрошаем мы? Где? Самая первая миссия — торжество атмосферы и легкий реверанс в сторону "Атаки клонов" (Jedi Academy вообще под завязку утыкана цитатами, ссылками и намеками. С единственной, как вы понимаете, целью — заставить восторженного игрока ронять скупую ностальгическую слезу и по-стариковски умиляться знакомым декорациям). Главгерой под проливным дождем прорывается по крыше несущегося в неизвестном направлении транспортного средства. Молния выхватывает из темноты небрежно скроенные из трех полигонов строения, капли дождя послушно шипят на мече, а наше альтер-эго умильно прикрывает лицо от ветра. Атмосфера густеет на глазах и натурально сочится с экрана, а восторженный рецензент уже готов со слезами на глазах вытащить запыхавшиеся десять рейтинговых баллов. Но со-

весть и джентльменские законы просят играть дальше.

Вторая миссия — заточка в бок и плевков в широко раскрытую душу. Ни одного (то есть абсолютный ноль!) врага и омерзительная, скучнейшая и раздражающая акробатика под предлогом сбора металлолома для починки своего корабля. Картинка буквально следующая: безграничная пустыня, в которой — чу! — водятся злые песчаные черви, ориентирующиеся, разумеется, на звук (пламенный привет Фрэнку Херберту и любимому трэш-ужастику "Дрожь земли"). По пустыне в абсолютно случайном порядке разбросаны многочисленные коробки-обломки. Прикинувшись горной ланью на амфетаминах, будущий джедай скачет с уступа на уступ, собирая ненавистные детали. После получаса таких сомнительных развлечений возникает резкое желание встретить дизайнеров Raven в темном переулке и при помощи тяжелых предметов популярно разъяснить, почему так делать нельзя. И подобного безобразия в Jedi

Academy — пруд пруди. Притянутые за уши побочные миссии, единственная цель которых — лишить нас двух главных развлечений — меча и Силы, вызывают такие острые приступы раздражения, что рецензент уже тянется к цифре "2"... Как вдруг совершенно внезапно на голову падает большущий флэшбэк.

Миссия в снегах. "Империя наносит ответный удар" (несомненно, лучшая серия в трилогии) выглядит из-за каждого сугроба. Тут и старые знакомые мохнатые "кенгуру", на которых Скайуокер бодро скакал в начале фильма, и подземные имперские базы, и пар изо рта, и агрессивная фауна в лице когтистого йети, умильно одаренного шрамами от лазерного меча, и стационарные гаубицы, из которых так весело палить по безымянным недругам-статистам... Ностальгия в такие минуты воспламеняется в мозгу и начинает активно нашептывать на ухо: "это — десятка!"...

Но тут начинается следующая миссия, повествующая о том, как нас заперли в тюрьме, отобрали лазерный меч и заставили бегать по скучнейшим интерьерам с бластером наперевес (разновидностей оружия, к слову, много, но какой вмняемый джедай променяет табельный клинок на плюющийся зелеными шариками неведомый агрегат?). Даже первокласснику ясно, что сделано это с единственной целью — заставить игрока несмотря ни на что воспользоваться любовно смоделированными пушками, к которым он в нормальном состоянии и близко не подойдет. Встает резонный вопрос — зачем? Неужели LucasArts/Raven настолько не уверены в созданном ими геймплее, что пытаются разбавить его подобными "вставками"? Или они действительно думают, что так надо?

Если бы мы выставляли оценки в виде графиков — рейтинг Jedi Academy был бы похож на постоянную синусоиду. В одни моменты ты



▲ При разделке туши тусканские рейдеры издают аутентичный гортанный рык. Один в один как у Лукаса.



▲ Кадр из альбома "За что мы любим эту игру": вместе с бластером в свободный полет отправляется и изящно отрубленная кисть штурмовика.



▲ Коллеги-NPC — страшное зло. Пока мы лихо расправляемся с имперскими наймитами, на заднем плане бесполезно парится мистер Чубакка.

рискуешь от зевоты свернуть себе челюсть, пробираясь через очередной акробатический уровень, а в другие — слагаешь в адрес Raven сложносочиненные дифирамбы. Геймплей Jedi Academy — как контрастный душ. Из скуки одним скачком переходит в невероятный, ураганный экшен. И наоборот.

На этом, к сожалению, проблемы не заканчиваются. Вы не забыли, что сюжет Jedi Academy повествует о школе джедаев? Более того, главный герой — падаван, студент, смастеривший из паяльника и галогенной лампы лазерный меч. Поэтому — приготовьтесь к постоянным нравоучениям со стороны классного руководителя и кретинским шуткам одноклассников. "Неожиданный" сюжетный поворот горит на всю игру, словно трехметровая неоновая вывеска, подтверждая тем самым Чехова: если ваш друг подложил вам свинью на первом же экзамене — быть ему черным джедаем и вашим первейшим врагом. Куда смотрит маэстро Лукас, и как он позволил сотворить из своего детища джедайский "Американский пирог" про падаванов в пубертатном возрасте — решительно непонятно. Хотя, очевидно, стоит возблагодарить разработчиков хотя бы за то, что они избавили нас от лицемерия сцен в джедайском общении и джедайской женской раздевалке.

Про это

AI коллег по оружию отличается редкой тупостью. Так, волнующая встреча с Чубаккой дарит незабываемые ощущения — желание сотворить из ненавистного NPC трофейное чучело не покидает ни на секунду. Чувствительный (фирменная озвучка), смело лезет под вражьи пули и палит во все... кроме врагов.

Нескромные вопросы вызывает графика. Конечно, во времена Jedi Outcast движок Quake 3 выглядел весьма мило, но, помилуйте, сейчас

на дворе, как-никак, осень 2003, прямо скажем, год! Хочется построить весь коллектив Raven перед широкоформатным экраном и запустить на нем отрецензированный пару номеров назад Elite Force II от коллег по цеху из Ritual Entertainment. Тот же самый движок в руках команды Levelord'a продемонстрировал на экране отменную архитектуру, изобретательный дизайн уровней и умопомрачительную детализацию. От творящегося на экране Jedi Academy порой хочется отвернуться. Особенно пугают лица: Люк Скайуокер натурально напоминает Майкла Джексона в его нынешнем состоянии. Лицевая анимация — твердая двойка. Это не просто ужас, это ужас в квадрате — челюсти с лязгом ходят туда-сюда, а движения глаз моментально отсылают нас к бородатому анекдоту "косички ослабить не пробовали?". Про синхронизацию речи и движения губ в Raven, разумеется, не слышали. Добавьте к этому перечню недостатков беднейшую архитектуру — минимум деталей, срубленные из

трех полигонов строения, обилие прямых углов и невнятных коробок, а также вопиющую алогичность дизайна уровней. Короче говоря, графика представляет собой натуральную дырку в корпусе Jedi Academy, через которую стремительно утекает драгоценная атмосфера. Более того, все вышеописанное безобразия еще и позволяет себе время от времени тормозить на компьютере вполне современной конфигурации, в то время как Elite Force II демонстрирует на той же машине отменную скорость. Серьезный минус.



Подводя некие итоги, мы встали ровно перед той же дилеммой, что и в случае с Jedi Outcast. Да, фирменная музыкальная тема от Джона Уильямса никуда не делась, равно как и отличная озвучка, равно как и знакомые типажи, равно как и атмосфера (которой, по-хорошему, разработчики обязаны исключительно гению Джорджа Л. и его золотой лицензии на "Звездные войны").



▲ Узнаете красавца? Точно такой же чуть не сожрал Скайуокера в пятом эпизоде "Звездных войн".

Объективно — Jedi Academy обрывает крайнее скверное отношение к потребительскому рублю. Продавать ностальгию за СКВ очень, очень нехорошо.

Субъективно... а субъективно внутри все еще живы воспоминания о бодрых забегах с лазерным мечом наперевес по холодным пустыням. Хотта, ураганных сражениях с применением "двойных" световых мечей и умильной слезе, пущенной во время ожесточенной схватки с тускаными рейдерами.

Что перевесит в итоге — возмущенный разум или воспаленная ностальгия — решать исключительно вам. ■

Дождались?

Jedi Academy переняла все плюсы и минусы своего предшественника. Великая Сила, "двойные" световые мечи, знакомые по классической фильмотрилогии персонажи... а также устаревшая графика, зубобитый дизайн уровней и частые приступы банальной скуки.

70% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Маниа" 8.0



max select

TravelBook M5Wide

великолепное сочетание
мощности и экономичности
передовых технологий
Intel Centrino и
NVIDIA GeForce FX Go

Графический процессор NVIDIA®
GeForce™ FX 5200Go
обеспечит кинематографическую
мощь спецэффектов в современных
играх

Технологии Intel® Centrino™
и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат
длительную работу от батарей

Широкоэкранный дисплей
(соотношение сторон 15:10)
это – удобство работы,
комфортный просмотр DVD-фильмов
и широкий угол обзора в 3D-играх



www.maxselect.ru/m5wide

BUENA VISTA INTERACTIVE TRON 2.0

//begin

//rem 01 DB 2F Все происходит как будто в первый раз. Хотя, если разобраться, то каждый раз — всегда первый. Если тебя удаляют, то потом смогут вытащить из "Корзины", если форматируют, то всегда сумеют воскресить при помощи unformat.exe. Радужные переливы перед глазами, новый апдейт, новая версия. Теперь я v4.8.2. Еще немного, и можно будет загружать очередной Service Pack. Вчера в незнакомом каталоге наткнулся на неизвестный модуль и подхватил вирус. С контрольной суммой творится что-то неладное, .exe почернел и долго мучает оперативную память при загрузке. Главное, чтобы зараза не успела перейти на динамические библиотеки. Мой компилятор всегда говорил — держи в порядке динамические библиотеки, контрольную сумму можно восстановить в system_recover.com, а .dll не вернет никто. Я очень берегу свои динамические библиотеки. Иногда мне кажется, что именно там прячется душа. Когда придет

Апокалипсис и god.com уничтожит все жесткие диски, перед Страшным Судом предстанут наши динамические библиотеки. Их декомпилируют и вынут на свет души — у кого-то черные, изъеденные вирусами; у кого-то светлые, улучшенные патчами; у кого-то вообще никакие, пустышки. В последнее время развелось особенно много пустышек. Kernel совсем запустил эмиграционную политику. В реестре сплошные .tmp, не с кем поговорить. А это очень важно — с кем-то поговорить. Просто перекинуться парой слов в DDR и снова улететь в родной каталог. Иногда кажется, что по-настоящему ты живешь только в эти моменты FF FF FF

//stop
//end of file

Трудно быть файлом

Сказать, что TRON 2.0 стал "чем-то неожиданным", — значит обмануть самих себя. Он стал настоящим откровением. Мы готовились к приходу, но никак не к



▲ И кто бы мог подумать, что в свободное от сканирования портов время port_monitor.exe увлекается азартными играми и делает ставки на гонках!



Жанр:	3D Action
Издатель:	Buena Vista Interactive
Разработчик:	Monolith Production
Издатель в России:	snowball.ru/Новый Диск
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	DroneZ, Deus Ex, No One Lives Forever
Необходимо:	CPU 500MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.tron20.net



▲ Гонки на светоциклах, ситуация накалена до предела: оппонент не отстает ни на кластер.

пришествию. Трудно поверить, что за всеми этими "первыми взглядами" полуторагодовой давности, обширными интервью с весельчаками-разработчиками и подробными демо-отчетами "В центре внимания" долгое время скрывался настоящий шедевр. Философская сага о судьбе одинокого файла в чужом системном реестре, голливудский боевик о зловещем искусственном интеллекте, высококлассный фантастический эпик о разумной жизни внутри бездушной железки.

Попав в руки Monolith, диснеевский сюжет двадцатилетней давности обрел невиданную глубину и превратился в нечто большее, чем просто "киношная история, адаптированная для нужд компьютерной игры"...

И ведь казалось бы — банальная завязка, а так цепляет. Некто Джет Брэдли (видевшим в далеком детстве х/ф "Трон" искать параллели и аналогии будет значительно проще) попадает в неприятную историю, "случайно" оцифровывает сам себя и под видом программы jet.exe прони-



▲ Антивирус-ветеран еще помнит нашествие I Love You, но против нашей "троян"-пушки у него нет никаких шансов.

ищет в файловую систему огромного сервера. Если хотите — оказывается в "виртуальной реальности". Едва опавшись по сторонам, новоявленный набор из битов и байтов вдруг осознает, что является инопланетным куском программного кода и подлежит скорейшей аннигиляции системным kernel'ом...

Юмор ситуации заключается в том, что для живого человека окружающий "компьютерный" мир кажется безумным сюрреалистическим сном, в котором, тем не менее, можно различить вполне знакомые образы. Так, оказывается, все прочие файлы выглядят в точности как живые люди, ячейки системной памяти похожи на коридоры и комнаты, каталоги внешне напоминают огромные склады, под завязку набитые ящиками-кластерами, а антивирусы — не что иное, как вооруженные до зубов штурмовые отряды... Безумие? Бред? То ли еще будет!..

Deus ex machina

При всей внешней необычности, TRON 2.0 — это традиционный экшен, причем экшен в самой камерной своей ипостаси — с видом от первого лица. Хотя за случайно сорвавшееся слово "традиционный" тут же прошу прощения — это один из самых необычных экшенов в истории индустрии.

Начать хотя бы с того, что в нем нет ни капли модного ныне "реализма" — внутреннее устройство "компьютерного мира" здорово отличается от того, что мы привыкли видеть каждый день. Мы достаем из кармана пушку, которая на самом деле не пушка, а злобная подпрограмма-"троян", мы стреляем по охранникам в светящихся красных скафандрах, которые на самом деле не охранники, а управляющие файлы операционной системы, мы подбираем "аптечку", которая на самом деле не аптечка, а программа быстрой дефрагментации...

Когда проходит шок первого знакомства и окружающий мир перестает удивлять, наступает самое подходящее время для выяснения деталей и подробностей. Первое, что бросается в глаза — необычность оружейного арсенала. Главнейшим нашим оружием на протяжении всей игры станет управляемый метательный диск. Левая кнопка мыши — запуск диска, правая — возвращение, кнопка, зажатая на долю секунды — управляемый режим. Все просто и сложно одновременно. Чтобы научиться профессионально управлять диском, понадобятся долгие и упорные тренировки, но зато единожды овладев мастерством художественного метания, можно одним выстрелом вынести нескольких врагов.

С остальным оружием все более-менее стандартно. В TRON 2.0 есть и свои условные "пулеметы", и "дробовики", и "снайперские винтовки", и даже "гранатометы". Все названия заковычены по той простой причине, что на реальные образцы военной промышленности местные пушки похожи очень и очень отдаленно. Патронов в игре как таковых нет, но их успешно заменяет некая условная "энергия", которая расходуется на выстрелы. Да и в целом, несмотря на чрезвычайно экзотическую оболочку, геймплей выглядит весьма знакомо.

Неожиданности начинаются тогда, когда в игре обнаруживается весьма серьезный... ролевой элемент. Скитаясь по обширным дисковым пространствам, главный герой постоянно развивается, накапливает опыт и повышает... порядковый номер версии собственной программы. Специальные бонусы (называйте их как хотите — программные модули, апдейты или "аугментации") позволяют со временем научиться быстрее бегать, точнее метать диск или тратить меньше энергии на стрельбу. Подвох же заключается в том, что сло-

тов расширения для установки всех полезных прикрас банально не хватает. Поэтому приходится выбирать между высокими прыжками и хорошей выносливостью, апгрейдом диска и скорострельным пулеметом, встроенной системой сканирования и дополнительным защитным шлемом... Ничего не напоминает? Ну конечно же — Deus Ex собственной персоной!..

Говоря о геймплее, нельзя не упомянуть и о знаменитых гонках на световых байках. В принципе, мы уже воспели основные дифирамбы светоциклам в прошлономерном "Центре внимания", но лишний раз повториться не повредит: гениально. Просто гениально. Идея совместить банальную "Змейку" — игру-изосотового-телефона — с высокоскоростными гонками на футуристических байках достойна куда лучшей участи, нежели быть обидным "довеском" к собственно экшену.

Если вы на дух не переносите "гонимый жанр", то будьте спокойны: прохождение всех сюжетных соревнований не потребует каких-то особых навыков. Ну а если наоборот, душа жаждет драйва, а сердце плачет по высоким скоростям, то разработчики специально придумали обособленный от основной игры Racing Mode, в котором при желании можно обнаружить и дополнительные мотоциклы, и сильных противников, и уникальные бонусы, и множество других околжанровых вкусоностей.

Касабланка

Естественно, ребята из Monolith не были бы "ребятами из Monolith", если бы не разбавили сюрреалистическую атмосферу игры фирменным монолитовским юмором. Окрестные персонажи — все эти файлы, программы, загрузочные модули и тому подобные операторы — в сво-

бодное от основных обязанностей время обожают перекинуться парой-другой забавных фраз. "Ты слышал", — говорит один .exe другому, — "kernel снова задумал перезагрузить сервер". — "Ничего себе! Во время прошлой перезагрузки я потерял все свои апдейты!" — "Смотри не потеряй теперь контрольную сумму, kernel всегда прав!"...

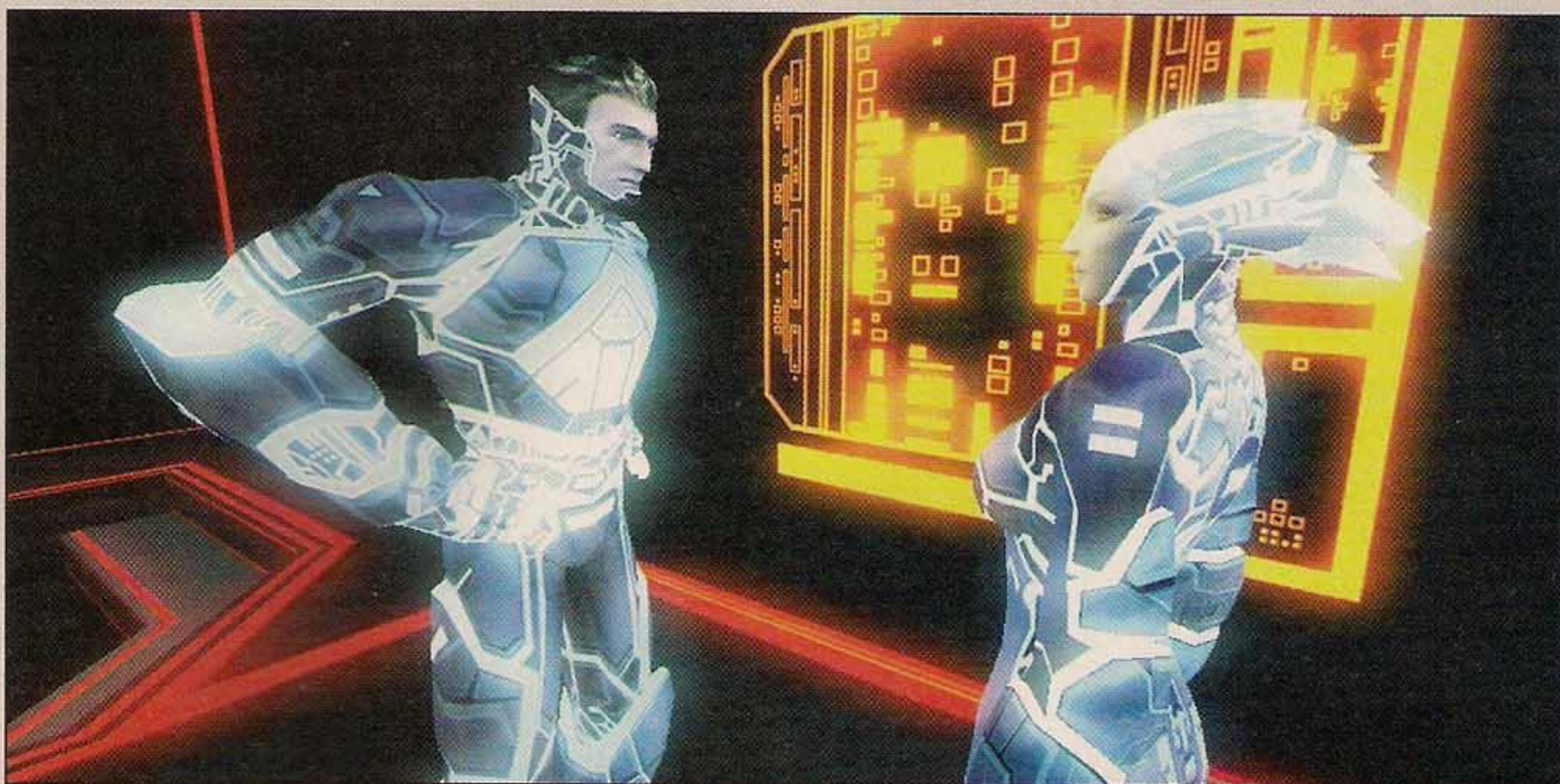
И подобное — сплошь и рядом. Недруги кидаются в бой с криками: "Drive C forever!", мирные файлы, издали заметив Джета, забиваются в угол и жалобно верещат "уйди, вирус, а не то я начну кричать и сюда придет firewall!" Свежо, необычно и очень забавно.

Впрочем, если бы TRON 2.0 превратился в одну лишь разухабистую пародию, то вряд ли бы получил такие высокие финальные баллы. В этой игре нашлось место для всего — и для комедии, и для сентиментальной "love story", и даже для настоящей драмы. По-настоящему смешно слушать очередную перебранку между пусковым файлом и исполняемым модулем. Очень трогательно наблюдать за развитием отношений между Джетом и неопознанным файлом ter-sig.exe — пепельной блондинкой в защитном синем костюме... И действительно жутко смотреть, как на ваших глазах форматируется жесткий диск. Огромная, страшная, красная стена внезапно возникает на задворках уровня и начинает плавно приближаться. От одного кластера к другому, от программы к программе она поглощает все, что находится у нее на пути. И самое ужасное, что за ней не остается ничего — ни руин, ни обломков. Только полное ничто. Ты понимаешь, что ничто гораздо страшнее снайперской пули или перекрестного обстрела антивирусных программ. Ты бежишь, спо-



▲ Только что Scan Disk лишился последних байтов контрольной суммы.

А в это время где-то в параллельном мире невидимый бог User уже звонит в "Лабораторию Касперского".



▲ Джет и Меркури... то есть, pardon, jet.exe и mercury.exe в процессе обсуждения диверсионной операции в загрузочном секторе диска С.

тыкаешься, судорожно скачешь по ящикам, на одном дыхании перепрыгиваешь ядовитый бассейн, дрожащими руками давишь на кнопку и в самый последний момент прыгаешь в COM-порт. Все, конец, мы убежали и спаслись — изображение тускнеет, и на экране быстро пробегает надпись: “//format completed //file mercury.exe deleted”. Финал. Такой драматизм не снился даже Голливуду...

Кстати, о Голливуде. Нельзя не упомянуть великолепную проработку всех без исключения игровых персонажей. Разработчики проделали колоссальную работу, вдыхая жизнь в неодушевленные сгустки полигонов, и в конечном итоге умудрились создать яркие, запоминающиеся типажи. Вот, скажем, ошетилившийся иголками электродов “шарик” по имени Байт, который ведет Джета по начальным уровням. Казалось бы — ни лица, ни вменяемой формы, голос и тот “псевдоэлектронный”... но к этому несуразному “шарику” привязываешься, как к живому существ-

ву. Или другой пример: компьютерный разум МаЗа — дрожащая голограмма и трескучий зуммер. Но голограмме отчего-то веришь и пристально прислушиваешься к зуммеру, пытаешься в нем различить человеческую речь...

Стоит надеяться, что в локализованной версии от snowball.ru персонажи не потускнеют и не потеряют своего уникального, хрупкого обаяния.

Лаборатория актуального искусства

Графика TRON 2.0 бьет прямо в сердце и сражает наповал. И дело тут вовсе не в какой-то особой системе освещения или невиданной доселе концентрации полигонов на один квадратный сантиметр физиономии героя. Если судить игру по общепринятым стандартам, то внешне TRON 2.0 серьезно уступает не то что последним сезонным экшен-хитам, но и даже прошлогоднему No One Lives Forever 2 (с которым его,

между прочим, роднит общий движок Jupiter). Архитектура довольно примитивна и сильно отдаст кубизмом, модели героев не щеголяют обилием кривых поверхностей, а анимация некоторых персонажей заслуживает презрительного “фи”. Но! Просветление наступает аккуратно в тот момент, когда вдруг понимаешь, что все эти модели, эффекты и полигоны есть не что иное, как маленькие кирпичики в огромной стене, именуемой “стиль”.

Во время работы над игрой авторы ударились в промышленное производство интерактивных пейзажей для музея актуального искусства и, надо сказать, серьезно преуспели на этом поприще. Не удивляйтесь, если вдруг наткнетесь в игре на абсолютно черную стену. Без текстур, без подсветки, без всего вообще. Это не глюк, не баг и не ошибка, просто так надо. Так надо, понимаете? Чтобы именно в этом месте была глухая, черная стена. Чтобы вы осознали, что забрели в конец файловой цепочки и попали в тупик кластера.

Разработчики решительным жестом отбросили все заветные каноны и опыт предыдущих поколений — и почти на пустом месте сотворили свой, уникальный художественный стиль. Нарочитая примитивность окружающей среды, кичливые цвета, непропорциональные персонажи, абсолютно нереальная физика. Уходящие в поднебесье башни из неравномерных прозрачных кубиков; прозрачные полы, под которыми видны переплетенные провода и гигантская тень кулера; шахматные поля из ровных клеточек микросхем; высокие небоскребы системных блоков и так далее и тому подобное. Если бы Сальвадор Дали жил в век высоких технологий, то, глядя на уровень с матово-черным небом и уплывающими в никуда огнями световодов, он определенно пересмотрел бы свои взгляды на сюрреализм.

Конечно, нельзя не признать, что почетная девятка в пункте “графика” — это в большой степени заслуга спецэффектов. Хваленое “свечение” над поверхностями выглядит просто шикарно, процесс превращения метательного диска в монструозную лищаль напоминает первомайский салют, а уж когда дело доходит до взрывов магнитных бомб, то слова окончательно вытесняются из головы беспорядочными эмоциями. Экстатическое “ууух-тыыы” — и никаких других комментариев.



Почему такой высокий итоговый рейтинг?.. А вот: несмотря на очевидное однообразие геймплея, играть в TRON 2.0 не надоедает вплоть до самых финальных титров. И дело тут не столько в закрученном сюжете, а сколько в необычности, крайней неординарности всего происходящего на экране. В определенные моменты начинаешь серьезно отождествлять себя с файлом, бояться штурмовых антивирусных отрядов, довольно урчать при подгрузке нового модуля и с ужасом наблюдать за жестокой расправой дефрагментатора над временными каталогами. Эта игра делает практически невозможное: заставляет поверить в реальность абсолютно ирреального мира. Нечто похожее, помнится, было в прошлогодних Project Nomads, или еще раньше — в American McGee’s Alice. Высочайшая степень эволюции игрового дизайна. Аплодируем стоя. ■

Дождались?

Мир внутри компьютера, война между загрузочными секторами, формирование как прямой путь в Nirvanu, философские дневники случайного файла в чужом системном реестре... Безусловный лидер в номинации “самый необычный экшен года”.

99% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг “Маниа” 9.0



▲ Если попытаться объяснить происходящее языком обычных экшенов, то синие круги — это огонь, а голубые квадратики — вражья кровь.

МИР Викингов

Новая игра немецкой школы стратегий, известной серией
«Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

захватывающая история борьбы
между богаты скандинав-
скими мифов, в которую
включены втянутыми
древние викинги

16 уровней таинственного мира,
где раскинулись заснежен-
ные равнины, огненные
подземелья и чертоги
богов



винов ресурсов,
одни которых –
шубы, дерево, глина,
камень, а также золо-
то и руда, обеспечиваю-
щие жизнь поселений северян



23 типа сооруже-
ний, в число кото-
рых вошли кузницы,
пивоварни, монетные дворы,
школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия
и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

Для вопросов оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 145-55-08, e-mail: nd.ru. Доставка курьером по Москве – бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

Псмит
(psmith@igromania.ru)

LIONHEART LEGACY OF THE CRUSADER

ЛВЬИНОЕ СЕРДЦЕ: НАСЛЕДИЕ КРЕСТОНОСЦА

Возрождать легенды — занятие тяжелое и неблагодарное. Игроки, разминая конечности после шестидесяти часов игры нон-стоп, скептически поджимают губы и цедят: "Конечно, оно ничего себе, но по сравнению с тем, что было в наше время — полная чепуха!". А потом стряхивают с седых клочковатых бород паутину — и возвращаются... к игре. Чтобы найти сорок две причины, по которым она хуже своих предшественников.

Катастрофа была, катастрофа будет

Магическое слово *Fallout* известно всякому, кого хоть немного интересуют ролевки. Не всем по душе эстетика ржавых бункеров и твердой валюты в виде пробок от колы, но даже самые закоренелые сторонники мечей и магии скрепя сердце признают: серия *Fallout* — классика ролевого жанра. И, быть может, даже "лучшая RPG всех времен".

Секреты популярности *Fallout* известны: это уникальный и неповторимый стиль, захватывающий и разветвленный сюжет, а также гибкая ролевая система, которая дает возможность принципиально по-разному проходить игру разными персонажами. *Fallout* считается (не случайно, хотя и не совсем правильно) первой компьютерной ролевкой, в которой "разговорные" навыки героя значили не меньше, чем умение шпиговать организм противника свинцом и железом. А сюжет "постапокалиптического будущего Земли" дал авторам неограниченный простор для изящных ходов и остроумных шуток над нашим миром...

Конечно, когда был анонсирован проект *Lionheart*, то ему моментально присвоили неофициальное имя *Fallout Fantasy*. И неудивительно — ведь он должен был создаваться при участии тех же идей и, что важнее, тех же людей. От него ждали повто-

рения феномена *Fallout* — только уже на основе фэнтези-мира, что, конечно, огорчило поклонников постыдной цивилизации, зато порадовало ценителей классических ролевых.

Совсем отказываться от эстетики "мира после катастрофы" никто, впрочем, не собирался. Только катаклизм случился не атомный, а магический. И, что главное, случился он не абы где в "волшебном королевстве", а на нашей старушке-Земле в далеком XII веке...

И грянул гром...

Когда Ричард Львиное Сердце захватил Акру (известная крепость в Святой Земле — там впоследствии потерпел неудачу Наполеон), он, под влиянием негодяя-советника, решил на проведение некоего сакрального колдовского действия, которое должно было покарать всех неверных сарацинов.

Оно и покарало, правда, не только мусульман. Доставленные в Акру реликвии, не без помощи упомянутого советника, разорвали ткань мироздания и впустили в мир всевозможную нечисть, небыль, ненависть и даже местами нежить. С тех пор мир изменился навсегда, а день этот остался в памяти народной как День Раскола (*Disjunction*).

Осознав, что произошло, Ричард и сарацинский правитель Саладин решили отложить распри на будущее и примириться, чтобы вместе отразить вторжение потусторонних сил. Это им отчасти удалось: они организовали крестовый поход (подданные Саладина именовали его, впрочем, джихадом) против драконов, захвативших весь север Европы...

С тех пор минули века... Действие игры происходит в шестнадцатом веке. Мир сильно изменился по сравнению с известным нам средневековьем. В Испании чуть ли не вся власть принадлежит инквизиции. Правда,

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Reflexive Entertainment, Black Isle
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival
Похожесть:	Arcanum, Fallout
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://lionheart.blackisle.com



▲ Капитан на этом корабле — дама. А еще говорят, что женщина на борту — дурной знак.

последняя до некоторой степени занята делом: ведьмы в этом мире — объективная реальность, а не чьи-то больные фантазии. Впрочем, инквизиторы не очень-то знают, как отличить злого колдуна от безвредного для социума волшебника, а потому полагают, что всякий, кто уличен в использовании магии, должен понести соответствующую кару.

Отягчающим обстоятельством при этом служит "нечистая кровь". Дело в том, что Раскол породил немало... как бы это выразиться... искаженных существ. Да-да, авторы *Fallout* даже в средние века не могли

обойтись без "проблемы мутантов". Те, в чьих жилах течет не только человеческая кровь, стали предметом всевозможных издевательств со стороны "нормальных" окружающих.

По правде говоря, законы насчет магии соблюдаются весьма условно. В столице Испании — городе Нуэва-Барселона — хватает и практикующих чародеев, и полукровок-демонидов, и прочих подозрительных субъектов.

Впрочем, Испания полна решимости массово покарать нечестивцев. Дело в том, что ее соперница на морях Англия легализовала у себя вол-



▲ Призывать нежить герой-некромаг умеет практически с самого начала игры.



▲ Машины в мастерской Леонардо — живые, так что вы можете спокойно побеседовать, например, с... органом.

шебство. А потому испанцы, не желая терпеть ересь, собирают Непобедимую Армаду для высадки на британские берега. В нашей истории у испанцев для этого были деньги. Или нет, не такие огромные деньги, потому что после путешествия Колумба, походов Кортеса и Писарро Испания гребла золото лопатами. Ну а в мире Lionheart дела пошли хуже. Хотя Колумб в назначенный срок и узрел на горизонте полоску земли, но укрепиться в Новом Свете европейцам оказалось непросто. Ведь ацтекам никто не запрещал пользоваться колдовством — вот они с его помощью и показали испанцам, где демоны зимуют...

Непередаваемый шарм игре придают исторические и литературные персонажи. Их в Lionheart — великое множество, и они присутствуют вовсе не "для мебели": у вас есть уникальная возможность поучаствовать в их судьбе. Для кого-то выполнить задание, с кем-то сразиться, а кого-то даже взять с собой в дорогу. А разработчиков вовсе не смущает, что некоторым из этих известных личностей положено родиться на триста лет раньше, а кому-то — на сотню лет позже.

С самого начала нам покровительствует синьор Лео (для официальных лиц — Леонардо да Винчи). Из лап инквизиции можно вырвать волшебника Галилея и чернокнижника Фауста. Музу у Шекспира отобрал в счет долгов его собственный герой — ростовщик Шейлок, и он же разорил неудачливого завоевателя Кортеса, который скитается ныне по Нуэва-Барселоне в поисках помощи, финансов и новой руки взамен потерянной в битве с ацтеками. Прорицания Нострадамуса имеют к нам самое непосредственное отношение. Сервантеса преследует призрак дона Кихота... и так далее, и так далее.

О мечах и магии

Рекламируя будущий шедевр, разработчики и издатели не забывали упомянуть ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. Эта система (название

расшифровывается как Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) произошла от известной настольной системы GURPS и отлично зарекомендовала себя в Fallout.

В основе S.P.E.C.I.A.L. лежат "скиллы" (умения вашего героя); то есть — в ней нет понятия "класс персонажа". Вы просто выбираете себе несколько навыков и развиваете их по мере роста уровней.

Должен сразу признаться, что в фэнтези-варианте система получилась не самой удачной. Устроена она так. Вы выбираете три навыка, которые потом сможете развивать "задешево" (2 единицы за 1 скилл-пойнт). Остальные же навыки развиваются из расчета один к одному. С каждым уровнем вы получаете несколько скилл-пойнтов и распределяете их между навыками как угодно. Кроме того, раз в несколько уровней вы можете выбрать для своего персонажа новый перк: некую удивительную способность. Таких перков в игре великое множество, уж по крайней мере не меньше чем в Fallout.

Все основные навыки можно поделить на четыре группы. **Боевые умения** — одноручное, двуручное оружие, стрельба, бой без оружия и "увертливость".

Магия — целая дюжина умений, полезность каждого из которых сильно зависит от потраченных на его развитие очков. Так что реально есть возможность стопроцентно освоить одну, максимум — две магических школы. И это немного обидно.

Все школы подразделяются на три больших группы: шаманская, божественная и "магия мысли". Магия мысли — это классическое "ударим файерболом по бездорожью и разгильдяйству": исключительно боевые чары. Божественная магия — совокупность разнообразных защит с атаками массового поражения и вызовом потусторонней помощи. Самая интересная из всех, пожалуй, шаманская: тут вам и некромантия, и подчинение других персонажей, и многое другое. Но шама-

низм, увы, не самодостаточен: рекомендуется сочетать его с боевым навыком или с более "военизированным" колдовством.

Воровские навыки в Lionheart — штука малополезная и, по большому счету, нужна только для поиска секретов (а они в игре — на каждом шагу). Хотя если сконцентрироваться на воровстве и дипломатии, то можно сделать полностью небоевого персонажа — но играть за такого будет крайне сложно... и потому вдвойне интересно.

Кстати, о дипломатии. Формально она принадлежит к воровским навыкам, но фактически — с ее помощью можно пройти всю игру. Правда, обходиться вовсе без меча и без магии, сражаясь, как в Arcanum, исключительно чужими руками, трудновато. Но даже "последнего и решительного" боя можно запросто избежать, хорошенько позаседав за столом переговоров. Вы не поверите, но "заболтать" можно даже распоследнего уличного воришку. Впрочем, как говаривал Аль Капоне, добрым словом и автоматом можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом...

Все вышеперечисленное в совокупности делает прокачку довольно

линейным процессом. В начале и конце игры можно тратить пункты навыков на побочные умения, но основное время придется уделить росту трех главных параметров. И это отнюдь не прибавляет игре плюсов. Правда, эти погрешности ролевой системы может изрядно поправить сюжет. Потому что по ходу игры, выполняя квесты, можно заслужить дополнительные перки и подобрать их так, чтобы они оптимально развивали вашего героя.

Покопаемся в своей родословной

Всего в Lionheart присутствуют четыре расы, и все они, в сущности, "гуманоидные". Но все же расы здорово отличаются тем, что только одна из них — чистокровные люди, остальные же — полукровки. Например, демоницы — единственные из "мутантов", которые при желании могут сойти за человека. Они умнее и ловчее, но физически гораздо слабее обычных людей. Сильванты — обаятельные и хитрые, прирожденные маги, однако совершенно не годятся в бойцы. Зверолюди, или фералкины — у этих в предках числились... как бы это по-



▲ В портовой таверне чуть ли не за одним столом можно повстречать Кортеса, Шейлока и Гая Фокса... Неплохая компания, правда?



▲ Все скиллы для ясности изображены в виде дерева. Впрочем, замена активного заклинания в бою от этого удобнее не становится.

мягче выразиться... любители животных. И выросли они, соответственно, большими, сильными, могучими... и глупыми, как пробка.

Любопытный момент — если вы при генерации персонажа выбираете “получеловека”, то должны выбрать себе и “расовое отличие”. Оные “отличия” могут давать как и довольно серьезные преимущества, так и недостатки. Один из таких недостатков — визуальные признаки нечистой крови (если у вашего персонажа, к примеру, изо рта растут бивни, тут даже самый наивный догадается, что генофонд у него — весьма сомнительный).

В целом характеристики у нелюдей, особенно — у демонидов, лучше, чем у “чистокровных” homo sapiens. Поскольку за нечеловеческое происхождение здесь все же не убивают, у вас есть все возможности примерить клыки или чешую. Вообще говоря, особых преимуществ “чистой крови” я на момент сдачи статьи не обнаружил.

Красное и синее

Мудрые говорят: “Увидишь, что рядом с красным шариком стоит синий — обойди стороной. Не вздумай пройти между ними — не то придется

тебе до смертного часу своего стремиться к Дьябле проклятому!” К чему это я? Да к тому, что по бокам интерфейса у нас — они самые, сакральные шарик с жизнью и маной, и это наложило неизгладимый отпечаток на весь геймплей. Вы будете смеяться, но драка тут устроена почти так же, как и в пресловутом Diablo. Никаких маневров и прочих хитростей. Левая кнопка — удар, правая — заклинание. А для тех, кому и это покажется слишком сложным, предусмотрена еще одна побрякушка. Удары в ближнем бою могут наноситься *автоматически*. Правда, разумное использование комбинаций магия-оружие позволяет атаковать недругов намного более эффективно.

Но не спешите расслабляться. Каким бы крутым вы ни создали своего персонажа, в игре всегда найдутся “трудные” противники, которые, как назло, устойчивы именно к его атакам. Конечно, с развитым навыком Sneak можно обходить большие скопления врага или атаковать неприятелей внезапно... но тогда у вашего альтер-эго не останется пунктов на развитие боевых умений.

Диалоги в игре устроены классически: выбор реплик из списка. Ин-

тересно, что даже после неудачного завершения разговора (если его последствия не привели к драке) можно попробовать снова; здешние NPC обладают ангельским терпением и готовы сто тысяч раз выслушать один и тот же идиотский вопрос.

Набор реплик зависит в основном от характеристики Perception и отчасти от навыка Diplomacy; почему-то ни интеллект, ни обаяние на него не влияют. Зато обаяние вместе с дипломатией самым непосредственным образом отражается на *убедительности* ваших слов. Если эти параметры достаточно высоки — то можно уговорить кого угодно на что угодно. Кстати, вместе с навыком речи развивается и умение торговать; и на его высоких уровнях становится возможным убедить персонажей продать вам абсолютно все — от последних портков до родной бабушки. Причем со скидкой.

Помимо сотен NPC, есть у вас и один “постоянный” собеседник — ваш дух. Да-да. Он то и дело лезет со своими мудрыми советами, ехидными комментариями и критикой. Иногда это начинает порядком раздражать, но с другой стороны — в начале игры вам предоставляется возможность выбрать “характер” вашего духа...

Разработчиками сделано очень многое для того, чтобы игроки проходили Lionheart многократно. С самого начала персонаж волен присоединиться к одной из враждующих фракций, получая от нее задания и различные бонусы. Главных фракций — три: инквизиция, тамплиеры и “посвященные”. Чем занята инквизиция — всем и так понятно, тамплиеры со времен Раскола увлечены борьбой с нечистью, ну а “посвященные” пытаются закрепить за магией право на легальное существование.

Что еще радует, так это глобальная нелинейность проекта — около половины квестов допускают разные решения. Можно освободить пленника инквизиции, а можно помочь его арестовать. Можно убить противника, можно убедить его сдаться, а можно подкупить. Во многих конфликтах вполне реально встать на любую из сторон — в зависимости от мотивов вашего персонажа или же его минутной прихоти. Здорово!

О делах наших скорбных

Если бы я не слышал своими ушами, что новых игр на движке Infinity больше не будет, я бы ни за что не догадался назвать движок Lionheart как-то иначе. Графика вызывает отчетливое дежа вю, даже карта — посмотрите-ка! — как будто ножницами вырезана из Baldur's Gate.

В общем, не сказать чтобы изометрия Lionheart выглядела плохо, но со времен Baldur's Gate все-таки

прошло немало времени. Еще Arcanum слегка пинали за “устаревшую графику”, а дело было как-никак два года назад. С тех пор народ разбаловался: привык к трехмерным движкам, подвижной камере и прочим “излишествах”...

Характерная “сероватость” общего оформления, скорее всего, сделана намеренно — дабы подчеркнуть преемственность от Fallout, но стилистически графика до знаменитого пращура все-таки не дотягивает. Впрочем, в движении картинка производит куда лучшее впечатление, нежели на статичных скриншотах.

Интерфейс оставляет двойственное впечатление. Дьявольская простота боя сочетается с избытком кнопок и кнопочек управления персонажем. Правда, как показывает опыт, большинство этих кнопок знать вовсе не обязательно.

Еще один нож в спину Lionheart: нельзя пропустить реплики духа. Пока не откроется вся озвучка, пока не пройдет вся анимация — жизнь застывает на месте. Мелочь, а неудобно.



Осталось подвести итоги. По части сюжета, квестов и диалогов Lionheart — бесспорный лидер среди ролевых последнего времени, без особого труда оставляющий позади и Morrowind, и Neverwinter Nights. Если бы к такой красоте разработчики добавили еще и соответствующую графику и боевую систему — получилась бы игра десятилетия. А так — “всего лишь” RPG года... ■

Дождались?

Возрождение ролевой легенды — Fallout — в фэнтези-окружении. Немного жаль, что блистательный сюжет не снабдили достойной графикой и более “умной” ролевой системой, но это не повод пройти мимо одной из самых увлекательных в мире RPG.

75% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг “Манин” 8.0



▲ Несмотря на странно звучащее по-русски название, hujark'и очень сильны в бою.

Сказки детям не игрушки!



Особенности игры:

Классический рисованный квест, повествующий о благополучном разрешении конфликта, возникшего между героями западных и русских народных сказок.

Большинство сцен и персонажей игры имеют реальные сказочные прототипы. Ни одна сцена игры не обошлась без присутствия каких-либо маргинальных сказочных личностей. Вам придётся буквально прорываться через их толпы, чтобы узнать, какой же будет ваша дальнейшая судьба.

Увлекательный сюжет и тонны юмора (преимущественно черного) не оставят равнодушным всех любителей головоломных квестов и тех, кто хочет просто повеселиться от души.

Более 50 игровых сцен, выполненных в высоком разрешении.



ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Жанр:	Пошаговая тактика
Издатель:	1C
Разработчик:	Nival Interactive
Похожесть:	Jagged Alliance, X-COM
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.4GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.nival.com/rus/s2_info.html

Разведчик-японец выныривает из тени и в считанные секунды устраняет часового. Подходит к бездыханному телу, прячет в рукав окровавленные сюррикены и ныряет обратно в темноту. Теперь можно начинать основную фазу операции. Короткая очередь бьет по баллонам с газом, стоящим под стеной здания. Раздается громкий взрыв, и через пролом в стене наружу вылетает изуверенный вражий труп. Гранатометчик взваливает на плечо внушительную трубу "панцершрека" и выпускает в пролом осколочный заряд. После очередного взрыва внутрь здания проникают бойцы подразделения. Навстречу по коридору уже бегут охранники. Попав под перекрестный огонь, один за другим они валятся на пол. До нашей цели — папки с

ценными разведданными — всего несколько шагов.

Вернее, несколько ходов.

Тысяча и один детектив

1943 год. Вторая Мировая. Еще вчера мы выполняли задания на фронтах этой страшной войны. Еще вчера мы считали, что нет опаснее противника, чем тот, против которого сражаемся. Ну а сегодня мир катится к черту — на сцену выходит новый враг, рядом с которым в одночасье меркнут ужасы всех фронтов Второй Мировой. И нам приходится бросить ему вызов... Свежепоявившаяся на горизонте "Операция Silent Storm" от знаменитого российского разработчика Nival — как раз та игра, которую мы так долго ждали. Закрученный детектив в антураже Второй Мировой.



▲ Английские солдаты решили махнуть через забор за яблочками — однако сторож не дремлет! Один вор бездыханным трупом уже лежит под забором.



▲ Патруль расстрелян, машина сожжена — на повестке осталось только устранение командира отряда.

В начале игры вы становитесь во главе небольшого, но очень опасного подразделения специального назначения, выступающего на стороне Союзников (Великобритания, Советский Союз и США) или стран Оси (Германия, Италия, Япония). Первые задания кажутся довольно легкими: разведка во вражьем тылу и расследование нескольких ординарных происшествий. По ходу действия вам придется сражаться с противником, искать ценные улики и документы, захватывать и допрашивать пленных, встречаться с информаторами и так далее. Постепенно, когда добытые сведения, будто кусочки гигантской мозаики, начнут складываться воедино, станет ясно — не все так просто в этом мире, как казалось сначала...

Отчасти такая подача сюжета объясняется нелинейностью игровой кампании. Фиксированы в игре лишь несколько вариантов начала и концовки, а все остальное генерируется случайным образом — меняются цели миссий, на карте по-разному располагаются улики и ключевые персонажи. Поэтому каждый раз, когда игрок нажимает на надпись "новая игра", то начинается... действительно новая игра, не похожая на предыдущую. Впечатляет?

Однако перед тем как начать проходить кампанию, игроку придется некоторое время познакомиться со сложным набором географических карт. Первой в списке у нас идет глобальная карта, на которой расположилась почти вся Европа и внушительный кусок Советского Союза. Следом за глобальной



“Операции Silent Storm” дает разработчикам полное право добавлять в игру хоть летающие тарелки на педальной тяге.

Несколько сюрпризов может преподнести и вполне обычное оружие. Например, у снайперской винтовки есть режим, позволяющий целиться в течение нескольких ходов и уверенно отстреливать недругов даже на противоположном конце карты. Традиционные гранаты можно использовать не только для пиротехнических забав, но и, например, для минирования дверей или оконных рам. И подобных примеров — масса.

Достойный соперник

Искусственный интеллект в игре действует очень убедительно. Противник отлично “понимает” карту, причем относится это не только к общему рисунку уровня, но и ко всем разрушениям, которые появились во время боя. Ваш покорный был немало удивлен, когда обнаружил, что несколько супостатов заняли удобную позицию возле сквозной дыры в стене, проделанной буквально пару ходов назад. Причем сделали они это совершенно не случайно — просто именно оттуда было удобнее всего обстреливать мой отряд.

Управляемые компьютером бойцы отлично действуют в группе. Они стараются не перекрывать друг другу линию огня, ну а если подобное все-таки происходит, то оказавшийся позади солдат никогда не станет стрелять в спину товарищу, а просто попытается занять более удобное положение для стрельбы. Компьютерный соперник вообще очень хорошо подбирает боевые позиции для своих подчиненных. Например, в конце хода враги всегда находят укрытие: прячутся за углами, ныряют внутрь здания, укрываются

картой идет карта сектора. На ней отмечены сюжетные миссии, а также, время от времени, появляются “случайные задания”. Ну и, наконец, после щелчка по значку миссии отряд, потратив некоторое время на перемещение, оказывается на трехмерной изометрической карте локации, где и предстоит выполнять задание.

Стоит заметить, что в “Операции Silent Storm” нет и тени шаблонности — главного недостатка большинства игр со “случайным” сюжетом. Местные миссии совершенно не похожи друг на друга. В одной игроку предстоит вместе с отрядом союзников отбивать атаку противника на главный штаб. А в другой уже поручат разведку боем и забросят в глубокий вражеский тыл... Даже “случайные события”, предназначенные в основном для прокачки команды в боях, очень разнообразны и абсолютно не скучны.

Этот безжалостный мир

Разобраться в боевой системе “Операции Silent Storm” не составит труда любому, кто хотя бы немного знаком с тактическими играми вроде Jagged Alliance. Бойцы перемещаются по карте в режиме реального времени, но стоит на горизонте появиться противнику, как начинается самое интересное — тактическая битва.

Каждому бойцу, в зависимости от его личных параметров, выдается некоторое количество очков действия. Эти очки могут быть пот-

рачены на перемещение, стрельбу, перезарядку оружия и другие действия. После нажатия кнопки “Конец хода” ход передается остальным действующим сторонам — союзникам, солдатам противника или мирным жителям, если таковые оказались на поле боя. Все просто и привычно.

Однако не обошлось и без некоторых нововведений. Так, у подведомственных бойцов есть возможность “замаскироваться”. В таком “скрытом” состоянии ваш боец будет тратить на перемещение больше очков действия, зато заметно понизится вероятность его обнаружения противником. Также можно приказывать подчиненным при перемещении удерживать взгляд на определенной точке — грамотное использование этой возможности позволит вам чаще обнаруживать врага. Кроме того, бойцы умеют определять местоположение противника на слух и запоминать место, где в последний раз его видели.

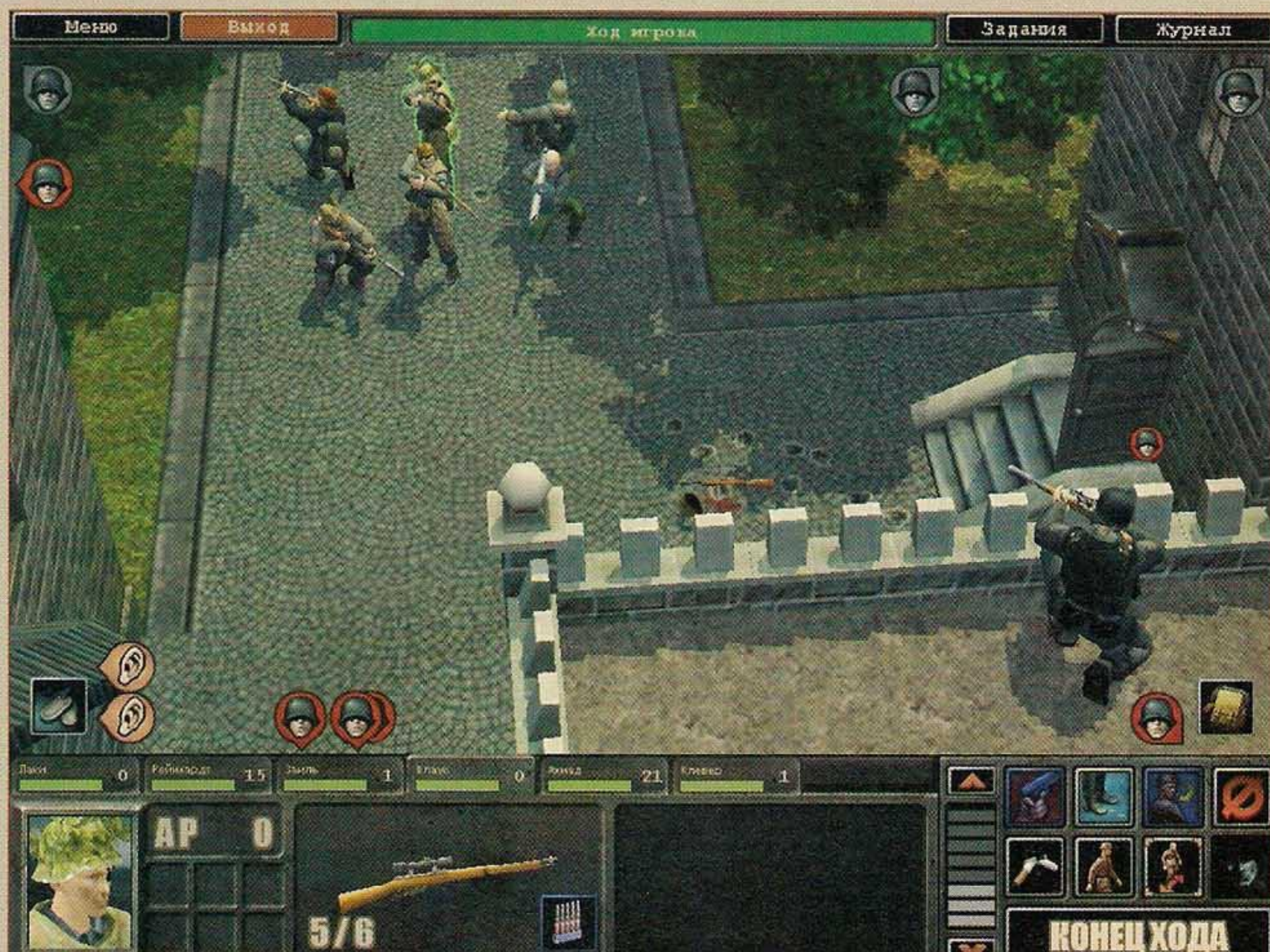
Ну а самым главным нововведением в боевой системе стала широко разрекламированная абсолютная интерактивность окружающей среды. Взрыв гранаты вышибает дверь и разбивает стекла в ближайших окнах. Пулеметная очередь в щепки разносит деревянный забор и выбивает кирпичи из оказавшейся за ним стены. Конечно, по большому счету, все это было еще в древнем X-COM образца далекого 1994 года, но никто до Nival не смог воплотить подобную систему в полном 3D и сде-

лать ее настолько безупречной с точки зрения физики.

Не хотите входить в здание через парадный вход? Тогда просто взорвите парой гранат соседнюю стену. Подниматься на второй этаж можно не только по лестницам, но и в любом другом месте — достаточно проделать дыру в потолке и, подтянувшись, пролезть наверх. А можно вообще сделать так, что злополучный этаж сам придет вниз — достаточно заложить в фундамент здания как можно больше взрывчатки.

Чтобы процесс разрушения окружающего пространства стал еще более веселым и эффективным, разработчики ввели в игру забавную штуку под названием “панцеркляйн” — тяжеловооруженный и отлично бронированный боевой костюм. Пара фрицев, наряженных в подобные костюмчики, способна в считанные ходы отправить весь ваш многочисленный отряд на свидание с праотцами. Чтобы выйти победителем из подобного сражения, придется разрабатывать новую тактику и побеждать хитростью, а не силой... Конечно, ничего подобного в истории Второй Мировой не было, однако фантастический сюжет





▲ В игре нельзя расслабляться ни на секунду!
Диверсанты не дремлют: в засаду можно попасть даже в глубоком тылу.

ваются за деревьями и так далее. Если во время боя одного из ваших бойцов засекли, то будьте уверены — даже если ему удастся спрятаться, противник просто начнет поиски, причем продвигаться он будет *очень осторожно*, дабы не подвергнуть своих подчиненных лишней опасности.

Еще одна очень интересная особенность AI — противник динамично меняет линию поведения в зависимости от сложившейся ситуации. То бишь если супостат имеет численное преимущество, то и действовать будет нагло и напористо. Ну а если игрок нанесет врагу значительный ущерб, то оставшиеся недруги ударятся в панику, попрячутся по укрытиям и надолго затаятся.

Впрочем, следует отметить, что искусственный интеллект все же не всесилен — у него есть свои слабые стороны. Например, компьютер очень предсказуем в позиционной борьбе и предпочитает банально переть "в лоб". Фланговые атаки врага и проникновения в тыл случаются очень редко. Еще один момент — бойцы противника полностью игнорируют положение "в упоре лежа" и крайне редко используют гранаты. Ну и, конечно же, AI не настолько гениален, чтобы самостоятельно ломать постройки в тех местах, где ему надо.

Дом, милый дом

В перерывах между выполнением миссий нам предстоит коротать время на базе. Секретный штаб поделен на несколько комнат,

главная из которых — отдел кадров, где можно набрать бойцов в отряд. На выбор предлагаются двадцать персонажей различных национальностей: от англичан и немцев до выходцев из далекой Кореи и не менее далекой Африки. Плюс в игре есть возможность выбрать свое альтер-эго еще из шести бойцов. Ну а если внешний вид или показатели кандидатов вас не устраивают, можно, как в заправской RPG, создать собственного персонажа с уникальными внешним видом и характеристиками.

Кстати, о характеристиках. Бойцы в "Операции Silent Storm" делятся на шесть условных классов: снайпер, разведчик, гранатер, солдат, инженер и медик. Класс опре-

деляет базовые параметры (сила, ловкость и разум) и навыки (меткость, скрытность, медицина и так далее). Следует отметить, что персонажи у нас — большие универсалы и специализируются не только в выбранной профессии. Например, в горячке боя инженер всегда сможет перевязать раненого товарища, но медик сделает это значительно быстрее и лучше.

В процессе игры бойцы постепенно набирают опыт — растут как базовые параметры, так и навыки, причем из последних качаются только те, которые активно используются в сражениях. Если, например, боец предпочитает автоматическое оружие, то и расти будет навык "стрельба очередями". Ну а если в

руках окажется снайперская винтовка, тут же начнет подрастать навык "снайперский огонь". Набравшись опыта, боец достигнет нового уровня, на котором можно будет выбрать одно из "умений" вроде увеличенного поля зрения или повышенной точности стрельбы из определенного вида оружия.

Есть у местной ролевой системы и одна очень странная особенность — массовая уравниловка. Дело в том, что опыт персонажей, которые ожидают "в резерве" — на базе, — увеличивается значительно медленнее, чем у тех, кто принимает активное участие в боях. Однако если такого солдата взять в отряд, то его характеристики начнут расти как на дрожжах, и уже очень скоро зеленый новобранец нагонит своих коллег-ветеранов, после чего все вернется на круги своя, и дальше все подчиненные будут прокачиваться с равной скоростью. Причина подобного решительно непонятна. Также не находит логического объяснения и система распределения опыта между бойцами отряда — характеристики у тех персонажей, которые отсиживаются за укрытиями, растут так же бодро, как и у тех, кто сражается на передовой...

Однако вернемся на родную базу. Помимо комнаты, где происходит комплектование отряда, в штабе есть еще несколько очень ценных помещений. Например, лазарет. Вообще-то наши подчиненные — ребята очень крепкие, и несерьезные раны на них заживают как на собаках. А если и не заживают, на помощь всегда приходит штатный пилулькин — боец класса "медик". Но все тяжелые травмы и переломы лучше все-таки лечить в лазарете. Кстати, о травмах: ранения в игре бывают нескольких видов — от банального понижения уровня здоровья и до серьезных увечий вроде временного ослепления, когда боец в течение нескольких ходов не может стрелять и совершать прочие сложные действия.

Неподалеку от лазарета располагается арсенал, где можно экипировать отправляющихся на задание подчиненных. Ассортимент оружия в "Операции Silent Storm" весьма внушителен: пистолеты, винтовки, пистолеты-пулеметы, обычные пулеметы, гранатометы и несколько экспериментальных образцов вооружения, прибывших прямоком из секретных исследовательских лабораторий. Кроме того, на складе пылится огромное количество боеприпасов, холодное оружие множество разновидностей, осколочные и фугасные гранаты, разнообразная взрывчатка, мины, и, наконец, вспомогательная экипировка, вроде отмычек, аптечек, специальных стимуляторов-анаболиков... И все это — вы не поверите! — совершенно



▲ Противник спрятался за стеной. Не ожидал, бедняга, что уже через несколько минут этой стены не станет.



бесплатно. С одной стороны, отпадает потребность мародерствовать на поле боя, но с другой — существенно страдает геймплей. “Накопить денег и купить вон ту пушечку” — просто нельзя, потому что в “Операции Silent Storm” нет никаких денег. Игра, таким образом, сводится к незамутненной излишней экономикой тактике. Хорошо это или плохо — вопрос крайне спорный.

По работе оружия есть всего несколько замечаний. Во-первых, стволы совсем не изнашиваются, не ломаются и не заедают. Разработчики объясняют эту особенность тем, что операции, в которых участвует наш отряд, быстры и скоротечны, и потому оружие просто не успевает износиться за столь короткое время. Во-вторых, очень мощным оказалось холодное оружие. Если в большинстве других тактических игр почти все игроки предпочитали даже на минимальных дистанциях использовать что-нибудь стреляющее, то в “Операции Silent Storm” подошедшего вплотную противника укокошить эффективнее всего можно именно вострым ножом. И, наконец, в-третьих, очень неудачно реализованы пистолеты-пулеметы. Лично я просто не нашел им места в местной боевой системе. На больших расстояниях властвуют винтовки и пулеметы, на средних — те же самые винтовки с пулеметами плюс гранаты, а для ближнего боя лучше всего подходят пистолеты и холодное оружие...

Мед и деготь

Про игровой движок, а вернее про полную интерактивность окружающей среды уже было сказано выше. Теперь настало время более детального разбора. Начнем с того, что, помимо тотальной разрушаемости, в игре присутствует весьма мощная физика. Падая, тела переваливаются через перила, считают ступеньки на лестницах и смешно подпрыгивают при попадании очередной пули. Винтовка, выпавшая из рук стоящего на возвышенности бойца, может докатиться до самого подножья. При попадании мощной гранаты в центр вражеской группы можно наблюдать картину “перелетные трупы отправляются на юг”.

Еще одна гордость движка “Операции Silent Storm” — восхитительная картинка. Очень красивые текстуры, качественные модели, потрясающая детализация. Почти каждый уровень игры — маленький шедевр. Добавьте к этому очень качественную анимацию: например, положение снайперов при стрельбе выглядит именно как положение снайперов при стрельбе, а не пьяный танец вприсядку. Видно, что разработчики консультировались у профессионалов. Радует также и то, что разрушения в игре выглядят крайне натурально. Вид расстрелянного из пу-



▲ Ребята в правой части экрана хорошо подготовились к обороне — с такими пушками они вполне могут остановить маленькую армию.

лемета газетного киоска, вокруг которого хаотично разлетается немецкая периодика, способен заворочить почище всякого северного сияния. Ну а главный приз зрительских симпатий, несомненно, достается жилому дому, который подвергся гранатометному обстрелу. Осыпавшаяся каменная крошка, сиротливо выглядывающие из проломов столы и шкафы и разбитая домашняя утварь...

Впрочем, в этой бочке меда найдется и ложечка-другая смачного дегтя. Есть, например, серьезные претензии к физической модели — похоже, что при ее создании разработчики ориентировались первым делом на зрелищность, а не на реализм происходящего. Противники прощаются с жизнью слишком уж пафосно и обожают сопровождать уход в иной мир каким-нибудь невообразимым кувырком с подлетом; просто падать на землю в “Операции...” — немодно.

Ну и самый главный (но весьма спорный) минус — системные требования. Движок способен заставить попотеть даже самый мощный компьютер. Поэтому нет ничего странного в том, что на указанной разработчиками “желательной” конфигурации игра то и дело начинает заметно тормозить. Впрочем, “моторчик” игры явно создавался “на долгую перспективу”, и поэтому, вероятнее всего, в будущем мы увидим продолжение или хотя бы аддон. А может, даже совершенно новый проект. Первые, пока неофициальные слухи, подтверждающие эту догадку, уже появились. Впрочем, о них еще рано говорить.

Двойственное впечатление оставляет игровой звук. С одной стороны — очень качественные звуковые эффекты и весьма симпатичная музыка. С другой — просто ужасная озвучка практически всех игровых персонажей. Причем дело даже не в актерах, которые как раз выполнили свою работу очень качественно. Нет, наказания не меньшего, чем публичная порка на Красной Площади, заслуживают те, кто писал реплики персонажей и занимался их смысловым распределением. Согласитесь, немецкий солдат, трижды промазавший по противнику и при этом победно кричащий “Один ест!”, — это настоящая комедия. Ну а сцена, в которой медик говорит истекающему кровью товарищу, что с ним все в порядке, — уже попирает нарушение клятвы Гиппократова. Похожая беда и с большинством других реплик — они банально “не в тему”...

Кроме того, в первые дни после выхода “Операции Silent Storm” появилось очень много сообщений о нестабильной работе игры. Впрочем, тревога оказалась ложной. Практически все проблемы решались снятием “разгона” с процессора и видеокарты и тотальным обновлением драйверов, причем не только для “традиционных” устройств, но и (обратите внимание!) для чипсета материнской платы.

новейшие технологии с качественным и захватывающим геймплеем — Nival продолжает утверждаться как фирма, способная делать игры мирового уровня. Даже несмотря на ряд перечисленных выше недостатков, “Операция Silent Storm” удалась. Более того — перед нами одно из лучших игр этого года. ■

Дождались?

Эффект от “Операции Silent Storm” чем-то похож на эффект от обстрела деревенского дома мощной авиационной пушкой. Устои и традиции сносятся моментально и до самого основания. Огненные нельзя будет создать успешную тактическую стратегию не учитывая опыта этой игры.

99% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг “Манин” 9.0

КОХАН

БИТВА АРИМАНА



wanadoo

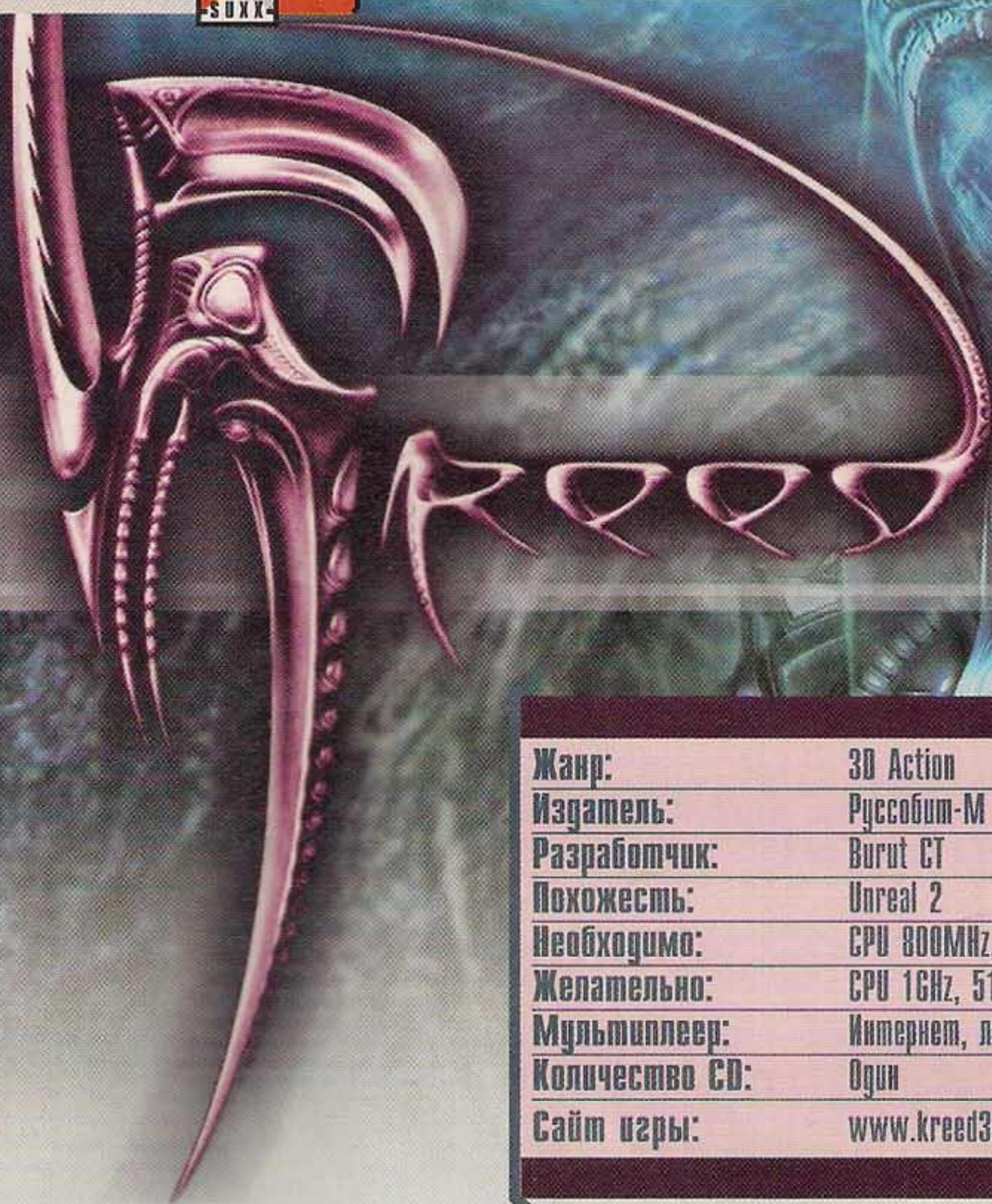
TIMEGATE

ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ
КОМ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА
РЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU

КРЕАТИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАНТИИ КОМПАНИЯ MSE, WWW.MSEE.EE, E-MAIL: MSE@MSEE.EE, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38.

ЛИЦЕНЗИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН
БАНТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАНТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ
"МЕДИА-СЕРВИС-2000". © 2002 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. KOHAN IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOS. DEVELOPPED BY TIMEGATE

PRODUCED AND DISTRIBUTED BY WANADOO EDITION



Жанр:	3D Action
Издатель:	Puccobum-M
Разработчик:	Burut CT
Похожесть:	Unreal 2
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.kreed3d.com

Если последние пару лет вы не провели отшельником в глухих горах, то наверняка знаете, что такое **Kreed**. На протяжении двух лет об этом проекте говорили и писали буквально все игровые издания. Игра, которую создали наши соотечественники — воронежская команда разработчиков **Burut CT**, за время разработки успела в качестве аванса получить не только звание «убийцы **Doom III**», но и титул чуть ли не абсолютного киллера всех ныне существующих и даже еще не вышедших экшенов. Шум вокруг проекта стоял нешуточный, и буквально все прогрессивное человечество замерло в ожидании чуда...

Загадочная бездна

Прежде чем перейти непосредственно к препарированию нашего пациента, не мешает сказать пару слов о сюжете. Собственно говоря, все дело происходит в достаточно отдаленном будущем — аж в XXVII веке. Научно-технический прогресс к тому времени перенес не одну революцию и здорово облегчил гражданам их повседневную жизнь. Люди без особых проблем пережили несколько мировых войн, благополучно покорили открытый космос и не менее успешно освоили новые планеты. В общем, светлое будущее было уже почти на подходе, как случилась беда: инопланетная раса **Тиглаари** внезапно объявила войну всему человечеству и решила во что бы то ни стало завоевать и покорить род людской...

Как ни прискорбно, но коварные планы **Тиглаари** осуществились на практике. Люди стали рабами иноп-

ланетян и, видимо оставались бы ими вечно, но... На Земле была создана военная организация под названием «Легион». Воины-«легионеры» обладали не только новейшим технологически совершенным оружием, но и отличались сверхчеловеческими способностями. Пара таких бойцов могла уничтожать целые отряды неприятеля. Разумеется, справиться с такими серьезными ребятами **Тиглаари** было не под силу. Всего за несколько лет агрессор был отброшен на свою планету, а люди, скооперировавшись с другими расами, решили окончательно уничтожить **Тиглаари**.

Видимо, им бы это удалось, не появившись в галактике **КРИД** — неведомое нечто, что-то весьма похожее на бермудский треугольник, но в космических масштабах. **КРИД** накрыл собой весьма внушительное пространство и не только поглотил большинство миров **Тиглаари**, но и

нанес серьезный ущерб силам союзников, уничтожив их планеты и военные корабли. Изучить природу этого феномена оказалось практически невозможно — все посланные на разведку экспедиции бесследно исчезли в недрах **КРИДа**...

Вот, в целом, общая картина того, что происходит в игре. Замечу, что история **Kreed** проработана весьма достойно и держит в напряжении до самого финала. Если же сузить масштаб сюжета до локальных событий, то вам предстоит вжиться в роль одного из легионеров, которого отправили разыскать могущественного магистра — зачинщика вооруженного бунта. Восстание подавили, но подлый изменник решил скрыться от справедливой мести в запретной зоне **КРИДа**. Ведь какой дурак решится послать вдогонку большой карательный отряд?.. Но самое интересное не это. Каким-

то непостижимым способом магистр научился безопасно путешествовать сквозь пространство **КРИДа**.

Игра начинается в тот момент, когда на корабль «Асперо» с главным героем на борту нападают неизвестные истребители. Корабль загорелся и угодил в «запретную зону». Теперь ваша задача — всеми правдами и неправдами пробиться к спасательной капсуле, чтобы удрать с гибнущего судна. Впереди вас ждет еще немало разных кораблей, планет и прочих весьма негостеприимных мест, где еще придется побывать, чтобы найти магистра-ренегата, выяснить, что же такое **КРИД**, и спасти мир от очередного конца света...

Ножом и пулеметом, а то и огнеметом

Геймплей, по сути дела, не отличается ничем принципиально новым и не выделяется из толпы разномастных 3D-экшенов. Бродим себе по уровню в поисках выхода на следующий, попутно нажимаем кнопки для активации механизмов, ищем ключи к дверям, а также собираем множество записок и записочек, которые здорово помогают в понимании сюжетных перипетий и содержат немало интересных подсказок для успешного прохождения.

Предупреждаем сразу: ходить в игре придется очень и очень много. Разработчики сдержали свое обещание и сделали не просто большие, а по-настоящему гигантские уровни. Длинные, петляющие коридоры будут преследовать вас на протяжении практически всей игры. Откровенно говоря, такой подход к дизайну иногда навеивает непреодолимые приступы уныния. Бегать по пять минут из одного конца коридора в другой, дабы отыскать какую-нибудь хитроумно запрятанную кнопку, — занятие на любителя. Для этого, знаете ли, выдержка нужна богатырская. Усугубляет дискомфорт и тот факт, что уровни нарисованы довольно однообразно.

Конечно, наши приключения не обойдутся и без сражений. Дорогу к славе придется пробивать при помощи самого разнообразного оружия.



▲ Разъяренные твари врываются в комнату, даже не подозревая, что еще через секунду станут подопытными кроликами в испытаниях нашего нового дробовика.

max
select

ТРЕХМЕРНАЯ МОБИЛЬНОСТЬ

УЧИСЬ

ИГРАЙ

РАБОТАЙ

СМОТРИ

Сплав технологии Intel Centrino с мощной 3D-видеокартой ATI M9 (мобильный вариант R9000) дает уникальную производительность, ранее недоступную в ноутбуках - теперь можно играть в 3D-игры или работать с 3D-программами. В ноутбуке используется 15-дюймовый дисплей с разрешением 1400x1050 точек, т.е. число пикселей на 87% больше, чем при разрешении 1024x768.

TravelBook **X5C**



www.maxselect.ru/x5c





▲ Не в меру ретивый представитель Тиглаари возжелал сделать из нас жаркое. Что ни говори, а встроенный в лапу огнемёт — это очень удобно.

Благо в игре его с избытком — аж четырнадцать видов, начиная со старого доброго «помпового дробовика» и заканчивая могучими пищальми вроде девастратора Grendel и энергоконцентратора Vard. Есть в Kreed и гранаты, и плазменные винтовки, и — куда уж без них — ракетницы. Короче говоря, местного арсенала вполне хватит, чтобы вооружить средних размеров армию. Следуя канонам жанра, многие пушки отличаются и альтернативными режимами ведения огня — к примеру, из карабина Harigas в обычном режиме можно просто садить по недругам очередями, а в альтернативном — вести снайперский огонь.

Враги на уровнях встречаются достаточно часто, и, что главное — AI этих самых врагов вызывает только положительные эмоции. Честно говоря, таких умных «электронных болванов» я не встречал уже очень давно. Когда пытаешься провести аналогии, то на ум приходят разве что спецназовцы из старого доброго Half-Life и мозговитые вьетнамцы из недавнего Vietcong. Действительно, враги в Kreed берут в основном не числом, а все-таки умением. Приятно, знаете ли, когда компьютерный противник метко стреляет, пытается соображать и заходить с тыла, а когда чувствует, что ему наступает хана, просто закидывает вас гранатами. Бывает, конечно, что искусственный интеллект иногда клинит, и противники ведут себя, мягко говоря, странно; но, как говорится, нет в мире совер-



▲ Взрыв гранаты выглядит воистину впечатляюще. Особенно когда приходится аккуратно в центр скопления живой силы противника.

шенства. Так что без преувеличения скажу — за AI ребятам из Burut CT можно хоть сейчас вручать медаль.

А вместо сердца пламенный...

Настал самый ответственный момент — нам предстоит разобрать по косточкам всю широко разрекламированную техническую составляющую Kreed. Те, кто внимательно следил за развитием событий, знают, что разработчики обещали воистину фантастическую графику.

После нескольких часов непрерывных ристалищ можно смело утверждать: да, графика, разумеется, неплохая, однако ничего такого, что заставило бы радостно агукать и кидать в воздух чепчики, замечено не было. Конечно, вентиляторы — гордость разработчиков — исправно крутятся и отбрасывают красивейшие тени, вода очень похожа на настоящую, а всякие спецэффекты вроде света, огня и взрывов смотрятся просто великолепно. Но вмес-

те с тем мы наблюдаем в Kreed минимум детализации. То есть уровни проработаны чрезвычайно слабо. В основном на протяжении всей игры нам предстоит плутать по безликим коридорам и заглядывать в пустые комнаты, в которых, кроме четырех стен и пары компьютеров, нет больше ничего. Кроме того, большинство этапов выполнены в серо-черной цветовой гамме, что навеивает еще большую скуку.

К середине игры пейзаж претерпевает некоторые изменения, но не настолько глобальные, чтобы перевернуть сложившееся представление о внешнем облике Kreed. Сильно огорчает и полная неинтерактивность уровней. То есть разбивать можно только бочки, мониторы компьютеров и... и все. Увы, но даже от взрыва гранаты на стене не останется вмятины или «горелого» следа. Бедная обстановка уровней и их огромные размеры порой превращают игру в нудное хождение по мукам, но что хорошо — такие моменты встречаются нечасто, и в целом все протекает достаточно бодро.

Но вот анимация персонажей и противников, прямо скажем, слабовата. Монстры явно страдают параличом отдельных частей тела, перемещаясь в пространстве вкривь и вкось, ну а походка людей навеивает грустные мысли о прогрессирующем столбняке. Когда же дело доходит до заставок, столбняк переходит в критическую фазу, и одервенение человекообразных персонажей достигает апогея.

Графика Kreed вызывает весьма противоречивые чувства. С одной стороны — отличные спецэффекты (взгляните только на это великолепное пламя!) и динамика оружия, с другой — жуткая детализация уровней и анимация персонажей. Одно можно сказать с уверенностью — увидев Kreed, Кармак точно не пойдет вешаться. А вот многие другие разработчики 3D-экшенов — весьма вероятно.

Музыкальная часть Kreed представлена в меру тяжелыми композициями, которые как нельзя лучше

вписываются в общую мрачную атмосферу игры, нагнетая и усугубляя эффект. Хорошо проработаны и звуки — все эти жутковатые рыки монстров, очень натуральные взрывы гранат и грохот выстрелов из разных видов оружия.

А вот что касается озвучки, то, откровенно говоря, это одна из худших озвучек, которые я слышал за все время своего общения с отечественными играми. Диалоги, произносимые загробно-самодеятельными голосами, в которых нет ни единой эмоции, иногда повергают в дрожь. Впрочем, кто знает, может, в далеком будущем у людей просто атрофировались чувства?..



В итоге можно сказать, что Kreed вышел не совсем таким, каким ожидался. Возможно, в том числе потому, что отхватил слишком много дифирамбов, пока еще только ковался в кузницах Burut CT. Не знаю, к счастью или нет, но, похоже, убийца Doom III пришел на место дуэли с зонтиком вместо ружья.

Но из этого отнюдь не следует, что Kreed — плохая игра. В ней есть все, что нужно добротному современному 3D-экшену: разнообразное оружие, умные враги, увлекательный геймплей и захватывающий научно-фантастический сюжет. По большому счету, мы получили достаточно качественный экшен, который вполне можно пройти не один раз. С другой стороны, однако, Kreed не стал ни прорывом в технологическом плане, ни открытием в плане геймплея.

Это просто еще одна хорошая игра от наших соотечественников. И первый крупный успех России на рынке 3D-экшенов...

Дождались?

Вполне качественная игра, которой, увы, не суждено стать ни новым словом в жанре, ни убийцей Doom III. Просто хороший 3D-экшен, за которым не жалко провести несколько дней своей жизни.

70% **Оправданность ожиданий**

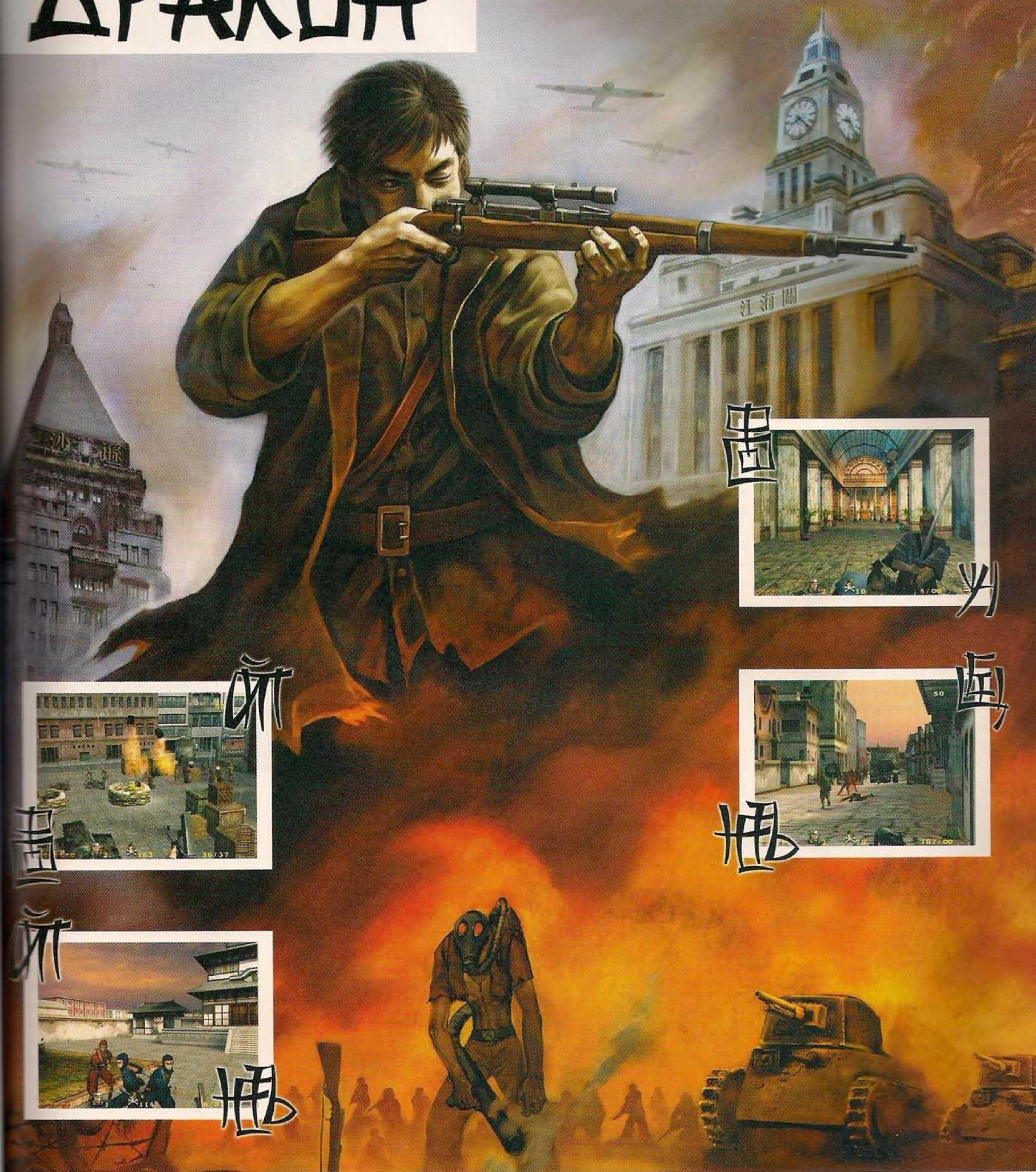
Геймплей	7.0
Графика	8.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	5.0

Рейтинг
«Мани» **7.0**



▲ Этот неопрятного вида здоровяк явно не желает решить дело миром и отчаянно рвется в рукопашную.

ШАНХАЙСКИЙ ДРАКОН



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Исключительный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.



АНТАНТА

Богдан Агрис
bagris@igromania.ru

Жанр:	RTS
Издатель:	Бука
Разработчик:	Lesta
Похожесть:	Кзаки, Завоевание Америки
Необходимо:	CPU 500MHz, 256Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 512Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.entente.net

Вы в курсе, что жанр классических "плоских" RTS восстал из пепла? А буквально год назад казалось, что с выходом Sudden Strike все должно было закончиться, что жанр вот-вот отправится на вечное хранение в архив... Но ни с того ни с сего на головы ошарашенных геймеров как из рога изобилия посыпались проекты — один краше другого. "Завоевание Америки", "Блицкриг", Rise of Nations, наконец. И вот сегодня в двери этого элитного клуба стучится еще и "Антанта", заявленная разработчиками как "Первая стратегия о Первой Мировой". Звучит торжественно, однако новизна темы отнюдь не гарантирует новизны геймплея — тем более что внешне игра весьма напоминает очередную серию "Кзаков"...

Бойня номер раз

Первое впечатление от ландшафтов "Антанты" — ощущение какой-то праздничной нереальности. Палитра игры отличается огромным

числом кичливо-ярких и насыщенных цветов. Посреди совершенно эдемских пейзажей перетаптываются с ноги на ногу игрушечные человечки, которые вот-вот начнут строить игрушечные же здания. В потенциальную возможность войны в этом мире душа отказывается верить сразу и наотрез. А если и будет какая-то "войнушка" — то тоже полукарнавальная, не настоящая...

Между тем игровой экран (не без нашего, заметим, участия) уже начинают заполнять фигурки в шинелях из серо-зеленого сукна. Фигурок становится все больше, вот их число уже переваливает за сотню — лиха беда начало. Заметим, что своей серо-зеленой суконностью они если и не раздражают, то, во всяком случае, изрядно режут глаз. Где-то на границе сознания впервые с начала игры проскальзывает ощущение некоторой неуютности. Впрочем, сконцентрироваться на новом ощущении не успеваешь, — начинается атака.



▲ Генеральное наступление в самом разгаре. Его успех гарантирует тяжелый танк, который движется в середине боевых порядков.



▲ Крестьян, которым становится тесно на таком небольшом поле, моментально призывают в солдаты.

Сухие хлопки одиночных выстрелов перерастают в монотонную надоедливую пальбу. С обеих сторон слышен стук пулеметов, и через четверть минуты все кончено. От наших двух рот остаются два раненых инвалида. От неприятельской колонны — никого. Пиксельные трупы устилают всю землю; впрочем, с нашими начальными ресурсами о достаточном количестве свежего пушечного мяса беспокоиться нечего... А вот, кстати, и пополнение — артиллерия занимает огневые позиции, в землю вырастают доты, откуда-то медленно ползут уродливые танки. Вдали показалась вражеская кавалерия. Сколько их? Четыреста? Ничего страшного — вся поляжет под огнем одного-единственного дота. Если, конечно, успеет до него добраться — у нас же еще и гаубицы есть...

Через полчаса от зрелища массовых (и абсолютно бесполезных) смертей на экране начинает мутить. Пржнее ощущение безмятежности игру-

шечного мирка пропадает напрочь, а внутри растет смутное недоумение. Зачем разработчики завернули весь этот ад в слащавую обертку пасторали? Это же просто кошмарно!..

И вдруг доходит. Да ведь точно такой же шок в свое время испытали наши с вами предки, люди начала двадцатого столетия, воспитанные на Пушкине и Фете, привыкшие видеть в окружающем их мире прежде всего гармонию и красоту... И вдруг столкнувшиеся с этим адом на земле. Вот она — самая настоящая Первая Мировая. Наши аплодисменты, господа разработчики! Вам действительно удался крайне нетривиальный и бьющий по сознанию ход.

Сплошная пятерница

Немного поостыв от первых впечатлений, неплохо было бы обратиться к фактам. Итак, всего в игре представлены пять государств — основных участников Первой Мировой.



▲ Небо в самолетах, земля — в воронках. Тяжелые бомбардировщики в действии.

Это, соответственно, Англия, Франция, Россия, Германия и Австро-Венгрия. При этом три первых страны как раз и составляли военно-политический блок, названный "Антантой".

На каждую из перечисленных стран в игре приходится по одной кампании, так что их тоже получается пять. Есть и отдельные одиночные миссии, числом — ну, кто первый угадает? — конечно, тоже пять. Пять-пять-пять: просто какой-то дневник отличника... Впрочем, я отвлекся. Само собой, не обошлось и без случайных сценариев, причем, что характерно, уровень сложности игры можно установить только в этом режиме. А вот официальные миссии и кампании придется проходить, выкладываясь по максимуму. Это, впрочем, не так уж и сложно...

Если говорить о системе управления, интерфейсе и наборе горячих клавиш, то придется признать — они наследственные, "казацки". Впрочем, налицо и некоторые улучшения. Так, пехотинцам теперь можно предписать "сценарий атаки" — будут ли они стрелять по неприятелю издалека, или сразу перейдут к рукопашной, или все-таки для начала попытаются забросать недругов гранатами. Надо заметить, последнее нововведение существенно обогащает тактические возможности игры.

Коль уж об этом зашла речь, пора перейти непосредственно к геймплею. Первое, что бросается в глаза сразу после начала игры — "Антанта" заточена исключительно под "массовое действо". Видели бы вы, сколько крестьян трудится на одной-единственной ферме — сотня, не меньше! Иначе говоря, сформировать отряды в сотни и тысячи юнитов здесь куда легче, чем в том же "Завоевании Америки". Собрать многотысячную армию можно на первых стадиях игры — начальные ресурсы это вполне позволяют. Кстати, их (только не смейтесь!) пять разновидностей: пища, древесина,

железо, золото, нефть. Словом, если бы дело сводилось только к ресурсам, танки и самолеты строились бы противоборствующими сторонами в первые же минуты сражений. Безудержный технический прогресс останавливает лишь необходимость предварительной постройки зданий и проведения апгрейдов. Так, производство самолетов невозможно без ангара, а тот, в свою очередь, можно возвести только после сооружения Академии Наук.

Есть в игре и еще один ресурс, так сказать, скрытый, а именно — электричество. Вообще-то я ожидал, что возни и хлопот с энергообеспечением будет гораздо больше — но одной-единственной электростанции хватает для поддержания огромного числа зданий.

Создать работоспособную экономику тоже довольно легко — хотя бы по причине наличия обширной системы относительно дешевых апгрейдов. Благодаря хорошему балансу можно не строить множество

зданий одного и того же типа — если это, конечно, не казармы. Вот их вам потребуется очень много.

Война и...

Все легко да легко, должно же что-то быть трудно! Да, воевать в "Антанте" все же труднее, чем заниматься хозяйством. Как все уже, думаю, поняли, можно бросить на штурм вражеских позиций хоть полк конницы, и он весь будет скошен из двух-трех пулеметов, как трава на лугу. А доты — вообще жуткая вещь. Их существование вполне компенсирует отсутствие в игре окопов, которые разработчики обещали, да вот беда — не сделали. Бог с ними, с окопами, — дотов вполне хватает, чтобы жизнь кому угодно не показалась медом. А ведь еще предусмотрены и наблюдательные вышки, на которые так легко установить пулемет!.. Так что в итоге почти любое сражение выиграет тот, кто сумеет с помощью дальнобойных гаубиц проделать в обороне врага бреши и добить прореженные отряды парой-тройкой танков. Не стоит забывать и о поддержке с воздуха — без нее захлебнется любая атака. И еще одно. Открою маленький секрет: изучите в Академии разведку, и вашему взору откроется вся карта. Вот тогда — полное раздолье: вражеские батальоны будут спокойно и без проблем уничтожаться задолго до того, как достигнут ваших позиций.

В общем и целом, геймплей игры достаточно любопытен, но особых звезд с неба не хватает. Рецепт победы вполне тривиален — для начала настроить побольше дешевых юнитов, чтобы не проиграть в первые же минуты, а там — стремительно развивать производство, дойти до танков и ударить по противнику громадной армией. Что ни говори, а дешевый подход чересчур уж очевиден.

Но что действительно огорчает, так это никудышный AI. Как мы уже

писали в нашем предварительном обзоре, в "Антанте" есть возможность обращаться за помощью к специальным советникам, которые распределяют ресурсы, пестуют производство и даже самостоятельно ведут боевые действия! С "чистой" экономикой искусственный интеллект управляется не так уж плохо, но вот куда девать уже полученные ресурсы — разобраться не может, хоть убей. Позарез нужны военные здания строит слишком поздно, а что до апгрейдов в Академии — выбирает не те, которые действительно необходимы, а те, что подешевле. О военном деле я и не говорю: это не стратегия, а тактические конвульсии впавшего в маразм генерала. Единственная доступная AI тактика — гнать солдат на убой мелкими группами, до умопомрачения. Или — до проигрыша.

Все то же самое касается и интеллекта электронных соперников. Играть в "Антанту" с компьютером — занятие довольно бессмысленное. Так что, судя по всему, эта игра, как и "Казачьи", станет фаворитом прежде всего сетевых баталий. Если, конечно, разработчики не поделят AI серией оздоравливающих патчей.



"Антанта" очень зрелищна, этого у нее не отнять. Подкупает как блистательная передача психологической атмосферы Первой Мировой, так и точность воспроизведения многих исторических деталей. А вот с увлекательностью получилось как-то не очень. Как ни смешно это звучит, но игра вышла слишком легкой для того, чтобы быть интересной с тактической точки зрения. Впрочем, данный момент может быть исправлен усилением AI и некоторой общей балансировкой. Разработчики, взываем к патчу!..



▲ Самолет на фоне крейсера — эпично, но крайне жутко. Особенно если знаешь, что через минуту, когда в бой вступит артиллерия, не станет ни того, ни другого.

Дождались?

Удивительная, необычная и... чересчур легкая игра на очень тяжелую тему.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мани" **7.5**

Богдан Агрис
bagris@igromania.ru

В мире ЖИВОТНЫХ WILD LIFE PARK

Прошу вас, не путайте эту игру с вышедшим недавно под эгидой 1C "Миром животных". Равно как и с популярной еще с советских времен телепередачей. И надо же было российским издателям умудриться обозвать игру столь "свежим" для нашего с вами слуха словосочетанием!.. В английском варианте игра называется более понятно: **Wild Life Park**. Перед нами именно симулятор зоопарка.

Многие не преминут поинтересоваться, почему обычный с виду тайкун удостоился на сей раз полного обзора, а не упокоился с миром в разделе мини-рецензий, как многие его собратья. Отвечаем: причина тому — невиданная для жанра детализация всех сторон жизни "отайкуненного" объекта. Хотите доказательства? Пожалуйста...

Крокодиловы слезы

Как мы помним из классиков, элементарной ячейкой общества является отдельно взятая семья. А что является элементарной ячейкой зоопарка? Правильно — отдельно взятое животное. И пусть номинально цель игры — всяческое ублажение посетителей вашего "парка дикой природы", все равно удовлетворение нужд четвероногих и пернатых

стоит на первом месте. Хотя бы потому, что без должного ухода все ваши источники дохода банальным образом перемрут. Или зачахнут. Или сильно сбавят в "привлекательности". С визитерами в любом случае ничего подобного не случится. Так что имейте в виду.

Итак, допустим, ограда вашего первого вольера уже возведена, и настало время выбирать, каким именно животным предстоит в нем ютиться. Глаза разбегаются — всего в игре сорок пять видов "кандидатов в затворники". Бизоны, медведи-гризли, пантеры, крокодилы... Ага! По всему видно, что благородный дон предпочитает крокодилов? Очень хорошо. Тогда извольте для начала выстроить на участке соответствующее логово в древнеегипетском стиле. Данный архитектурный изыск едва ли обратит на себя внимание пресмыкающихся, зато явно придется по нраву посетителям. Теперь выделите здание и при помощи появившейся в нижней части экрана панельки закупите пару особей, желательно разных полов. Вот, собственно, они и вылезли понежиться на зеленой травке... Так, стоп! На какой еще травке?!

Так и есть. Кликнув на крокодиле, мы узнаем, что земляное покрытие для



Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	JoWood
Разработчик:	JoWood Productions
Издатель в России:	Руссобит-M
Локализация:	Azza Games
Похожесть:	Jurassic Park, Zoo Tycoon
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.wildlifepark.de

него слишком жесткое. И что ему холодно. И что он хочет (внимание!) плавать, бегать и драться. И еще недоволен количеством и видовым разнообразием окружающей флоры. Да и компании одной крокодилихи бедняге явно недостаточно. Ну и само собой, гена долго не протянет без своевременных поставок мяса и рыбы.

Все запомнили? Дело, как говорится, швах, и надо принимать какие-то меры... Да вот только какие? Первым делом обеспечьте гостю с юга тепло, выстроив на участке особый обогреватель. Расставьте вокруг поилки и кормушки. Говорите, готово? Да, крокодил перестал мерзнуть, но по-прежнему голоден как... как крокодил. А для вас секрет, что поилки и кормушки сами собой наполняются только в сказках? Так что необходим смотритель. Если порубить его достаточно мелко... Шучу. Словом, возведите где-нибудь поблизости рабочее бунгало, и через пару минут продовольственная проблема будет, наконец, решена. Пора озаботиться комфортом, иначе вид у ваших питомцев со временем станет жалкий, и особого удовольствия посетителям не доставит. Методом проб и ошибок найдите подходящее "земляное покрытие" (в нашем случае лучше всего подойдет простой речной песок), выройте пруд, при помощи специального насоса накачайте в него воду, высадите повсюду тропические кусты...

Думаете, пришло время почивать на лаврах? Как бы не так — все только начинается! Вдруг выясняет-

ся, что пруд крокодилам маловат. Или мелковат. Увеличив размер водоема, вы немедленно получите жалобу на недостаток суши, пригодной для полуденного отдыха. Видите ли, избыток зеленых насаждений препятствует. Или не способствует. А убрав с глаз долой пару кустов и деревьев, вновь услышите слезный речитатив о нехватке тени. Так что настройка микроландшафта, подгонка его элементов для нужд каждого зверя предстоит долгая и тщательная. Поверьте — несмотря на все трудности, это крайне увлекательное занятие. Не соскучитесь.

Наша служба и опасна, и трудна

Как вы думаете, сколько в нашем виртуальном зоопарке разнообразных вспомогательных служб? Две? Или, может быть, три? Но уж в любом случае не больше пяти, разве не так? Так вот — не так. Их — страшно сказать — целый десяток. Чтобы не быть голословным, перечислю все. Слушайте (в смысле, читайте), и не говорите, что вас не предупреждали.

Смотритель — самая важная персона в деле ухода за животными. Он будет заполнять кормушки и убирать навоз из вольеров. Последнее крайне важно, иначе вашим питомцам обеспечена эпидемия.

Рабочий — отвечает за поддержание оград и стен в целостности и сохранности. Последние обладают неприятной особенностью со вре-



▲ С виду — райский тропический уголок.
А на термометре — девять градусов по Цельсию...

Демьюрги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
 безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
 Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
 получая новые способности



ДУЗЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
 турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
 самое ценное —
 себя.

Если ты подчинишься,
 тебя изменят навсегда
 или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
 если не сумеешь завладеть силой
 твоих новых
 врагов.

Подчини себе
 магию
 другого измерения
 и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
 в Море Пордов!

Выход игры:
 третий квартал
 2003г.



▲ Страусы попали под дождь. Если в вольер срочно не установить обогреватель, то пернатые вскоре протянут ноги.

менем изнашиваться, да и некоторыми животными иногда овладевают приступы свободолюбия. Так что в один прекрасный момент вы можете вдруг обнаружить, что пара-тройка тигров разгуливает на воле, вызывая приятное удивление у посетителей... И чтобы такого не случилось — наймите побольше рабочих. Они сами будут проверять состояние оград и чинить их по мере необходимости.

Все растения, включая травку на газонах, должны быть ухожены и полны. Это работа садовника. Альтернативой является всеобщее засыхание/увядание флоры. Даже дикорастущей...

Ловец животных занимается тем, что... собственно, ловит животных. А изловив и связав, в спецконтейнерах развозит по вольерам. Как сообщает официальное руководство, "ловцу животных можно поручить тормозить малоподвижных животных, чтобы те не набирали лишнего веса". Как именно тормозить? Придумывая для них игры. Такой вот получается стив-ирвин и юрий-кулачев в одном лице.

Если вы должным образом ухаживаете за подопечными зверями, то они не должны болеть. Но безопасней будет все же держать хотя бы одного локального айболита — ветеринара.

Дрессировщик может научить животных интересным трюкам. Это "сделает живые экспонаты еще более забавными в глазах визитеров зоопарка". За такой жуткой формулировкой скрываются не менее жуткие вещи — дрессировка, муштра, кнуты и прочий балаган. Так что если вы хотите поддерживать своих питомцев в состоянии полной нирваны — не нанимайте дрессировщика. Пожалейте зверушек.

Охранник следит за поведением визитеров и может выдворять беснующихся демонстрантов. Чего последние позабыли в зоопарке? А вы вспомните про "Гринпис", и все вопросы отпадут сами собой. В игре "зеленые" ведут себя почище иных болельщиков "Спартака" и, едва попав на территорию зоосада, громят и курочат все, что попадется под руку. Так что поздравляю всех-всех-всех с очередным реверансом в сторону пресловутого реализма. Пустячок, а приятно.

Врач требуется зоопарку только в чрезвычайных случаях. Он лечит раненых и больных посетителей — если те, к примеру, попали на зуб сбежавшим из вольера хищникам или слопали в местном кафе какой-нибудь протухший чебурек.



▲ Гризли вымещают природную агрессию на специальной медвежьей "груше".



▲ Деревья в цвету приманивают посетителей... а ларьки неподалеку — выбивают из них трудовую деньгу.

Чернорабочий — незаменимый человек в вашем парке. На его плечах лежит забота о "кухне" и обеспечение своевременной доставки корма в вольеры. Однако не все так просто — чернорабочий получает корм в спецраспределителе и разносит его посетителям, которые уже обеспечивают кормежку зверей... И пока еда движется по этой цепочке, звери могут отбросить копыта от голода.

Чья работа действительно трудна — так это славный труд мусорщика, ибо именно он собирает отходы жизнедеятельности посетителей на всей территории зоосада. Пожалейте человека: чтобы не заставлять его лишнего раз поднимать с земли обертки, поставьте вдоль аллей достаточное количество урн.

Я от ежейков тащусь...

Особая статья в игре — обустройство зоопарка под нужды уже не животных, а посетителей. Возможность проявить дизайнерские таланты представлена крайне широко — одних разновидностей оград переваливает за два десятка. Главное — не увлечься эстетической стороной дела и не посадить львов за очень-очень красивую живую изгородь. Или не отгородить дельфинарий от посетителей сплошной двухметровой стеной. Ну и, конечно, не стоит забывать о функциональном назначении построек — вполне логично, что без продуктовых ларьков вам нечего и думать о высоких рейтингах...

Кстати, о рейтингах. Мы можем в любой момент остановить первого встречного посетителя и узнать его мнение о зоопарке. И увидеть, что, к примеру, медведи-гризли оставили его равнодушным, зато от страусов он пребывает в состоянии, близком к экстазу...

За что разработчиков стоит как следует пожурить — так это за графику. Нет, на большом расстоянии все выглядит очень даже мило, но даже не пытайтесь рассмотреть

свой зоопарк вблизи — увидите лишь страшенькие кучки копошащихся пикселей. Чем вызвано столь откровенное пренебрежение к внешнему виду восхитительной во всем остальном игры — гадать не берусь. Мы, конечно, не будем снобами, но... Прошло то время, когда считалось, что графика в стратегиях необязательна. Так что мотайте на ус, граждане разработчики.



"В мире животных" представляет собою достойный образец жанра тайкунов. Скрупулезная проработка всех без исключения деталей в сочетании с очень интересным и живым геймплеем; сложная и богатая система микроменеджмента и бесконечное множество разнообразных стратегий... И если бы не графика, у игры были бы все шансы оставить далеко позади многочисленных именитых конкурентов. ■

Дождались?

Симулятор зоопарка как он есть — забота о животных, война с "Гринписом" и многочисленные финансовые проблемы. Достоинства геймплея целиком искупают допотопную графику.

70% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 5.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

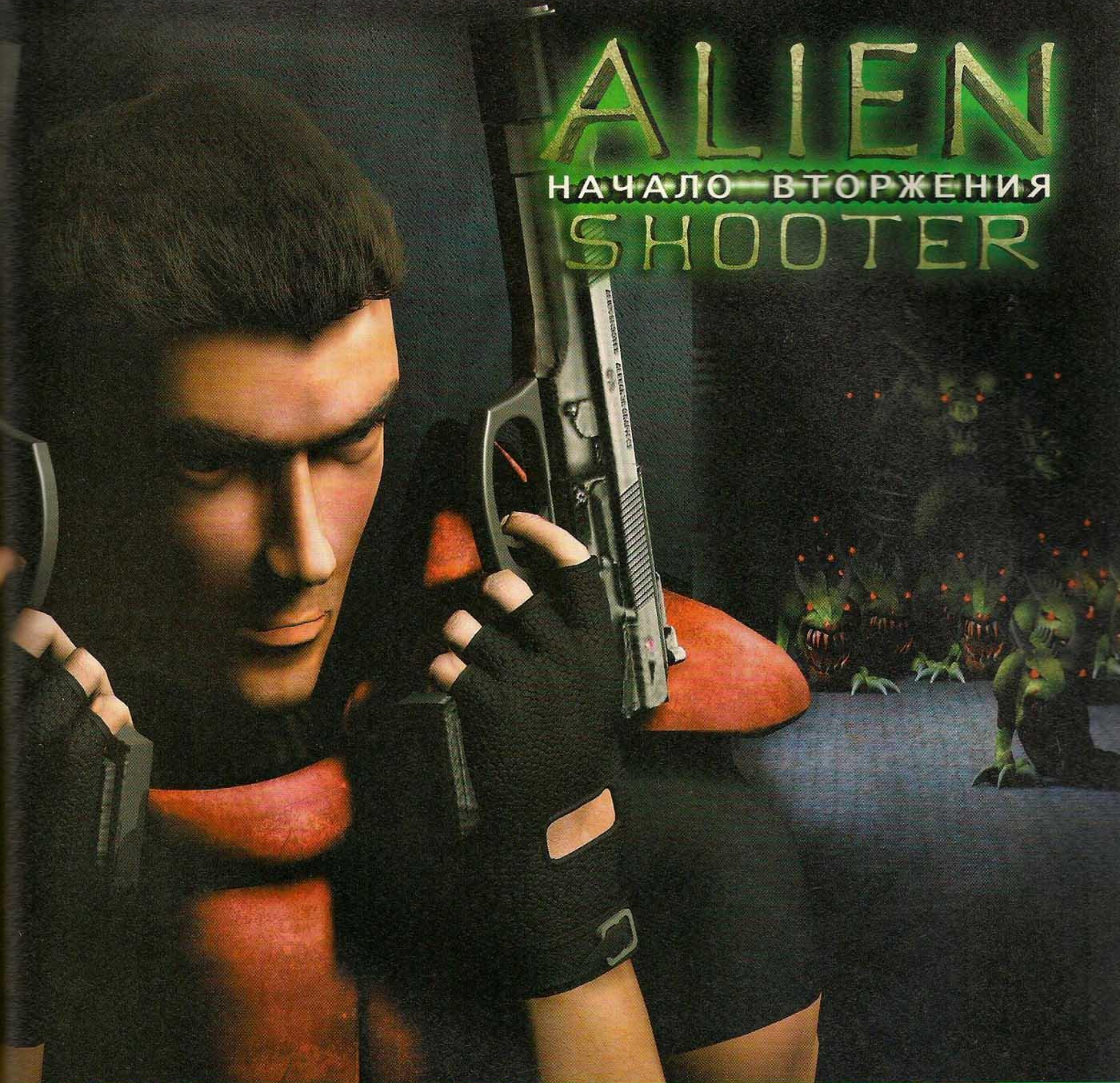
●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Маниа" 7.0

ALIEN

НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ

SHOOTER



"Это просто мясорубка!"
5 звезд Высшая награда
www.gametonic.com



"Кровища - это слишком
мягко сказано!"
Лучшая в рейтинге
www.games4win.com



"Достойный
продолжатель дел Blood!"
Высшая награда
www.gamextazy.com



"Ураганный экшен!"
Высшая награда
www.amazon.com



"Адское удовольствие!"
Высшая награда
www.gamers-hell.com



"Мрачнее, чем Postal!"
Высшая награда
www.globalshareware.com

SIGMA
TEAM

©2003 «Sigma-Team» Все права защищены
©2003 «Руссобит Паблшинг» Все права защищены
Издатель: ООО «Руссобит Паблшинг» www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90

РуссОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ЖИЗНИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ДВА ДЖОНА

Продолжение; начало см. в "Игромании" №9, 2003 ЧАСТЬ II



Перед тем, как продолжить рассказ об играх Кармака, необходимо упомянуть, что ни *Wolfenstein 3D*, ни тем более *Catacomb 3D* не были трехмерными играми в современном смысле этого термина. Уровни в играх были по сути плоскими (если точнее — отличались фиксированной высотой), полы и потолки не были текстурированными, а закрашивались сплошным цветом, а стены пересекались исключительно под прямым углом. Освещение выглядело донельзя примитивно, можно даже сказать, что освещения как такового и не было вовсе.

С появлением более мощных компьютеров возникла реальная возможность преодолеть вышеописанные ограничения и совершить ка-

чественный скачок в моделировании трехмерных виртуальных сцен. Именно эту задачу поставил перед собой Кармак, начав разработку движка для *Doom*. Справедливости ради заметим, что и *Doom* не приобрел настоящее "трехмерие", хотя и приблизился к идеалу достаточно близко — настолько близко, что многие и по сей день не догадываются о трехмерной "ущербности" этой великой игры. Однако если оживить воспоминания десятилетней давности и внимательно проанализировать структуру уровней, то в глаза сразу бросится следующая особенность: в *Doom* нет ни одного места, где игрок мог бы находиться и над объектом, и под ним. Например, вы не можете запрыгнуть на балку, а затем спуститься и занять ту же позицию под ней. Это означает, что уровни *Doom* двумерны, но "искривлены" по вертикали, то есть — имеют массив координат, который задает высоту по вертикали для каждого горизонтального элемента поверхности. Эту простую технологическую хитрость практически невозможно заметить, если специально не искать, и в то же время она позволяет ощутимо сэкономить ресурсы процессора (в те времена 3D-видеокарт еще не существовало даже в теории, и всю работу по расчету трехмерных сцен выполнял процессор). Зато другие особенности нового движка не заметить было невозможно.

Во-первых, *Doom* избавил игроков от кубизма — теперь стены могли пересекаться не только под прямым углом: это не только добавило игре визуальной привлекательности, но и развязало руки левел-дизайнерам. По сравнению с "архитектурой" *Wolfenstein 3D* и его продолжения — *Spear of Destiny* — это был настоящий прорыв. Вторая особенность движка *Doom* — присутствие зон с различной освещенностью. Дизайнеры старательно "приправили" и без то-

го интересные и оригинальные уровни коридорами с мерцающими лампами и темными комнатами, которые кишели монстрами.

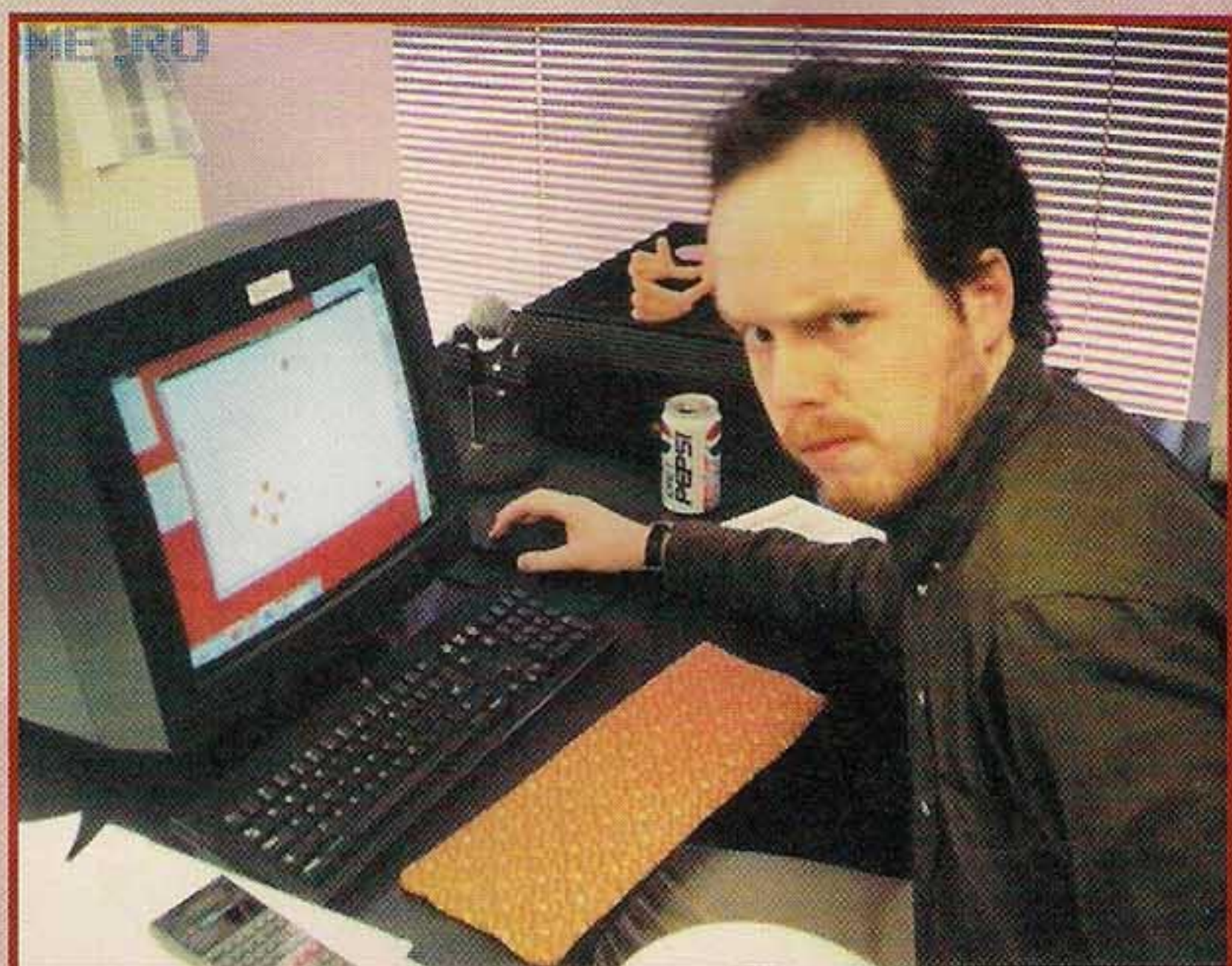
Но движок — это еще не игра. После того, как Кармак закончил тестирование первой версии нового "мотора" и принялся за оптимизацию, необходимо было заняться не менее важными делами — созданием текстур, монстров, предметов и, конечно же, — дизайном уровней. Однако тут у *id Software* возникли определенные проблемы: Том Холл, который и раньше не разделял энтузиазма Кармака и Ромеро по поводу создания 3D-игр, окончательно перестал понимать "генеральную линию партии" и продолжал уговаривать революционеров вернуться к разработке платформеров.

Разлад в *id* дошел до такой стадии, что Ромеро и Холл почти не разговаривали друг с другом. Спешу вас разочаровать — Том вовсе не был идиотом: консерватором — да, идиотом — ни в коем разе. Достаточно упомянуть, что Кармак и Ромеро приобрели свои знаменитые "Феррари" именно на деньги, заработанные от продаж простеньких платформеров.

Однако для всех, кроме Холла, 2D было уже пройденным этапом — хотелось создать что-то по-настоящему новое, чтобы не только заработать, но и прославиться. Поэтому вариант решения проблемы был только один — уволить Тома. Однако в компании давно сложились не только рабочие, но и теплые дружеские отношения, и это было невероятно сложно. Но неожиданно выход был найден — Тому предложили работу дизайнера игр для *Apogee*, и тот, недолго думая, согласился. Воздохнув с облегчением, ребята начали перебирать кучи резюме в поисках нового дизайнера. И вот, после нескольких дней напряженных раздумий, под-



Игра "в куклы" по-взрослому. Адриан любовно возится со своим детищем — Бароном Ада из *Doom*: слева — эскиз, в руках — небольшая скульптурка.



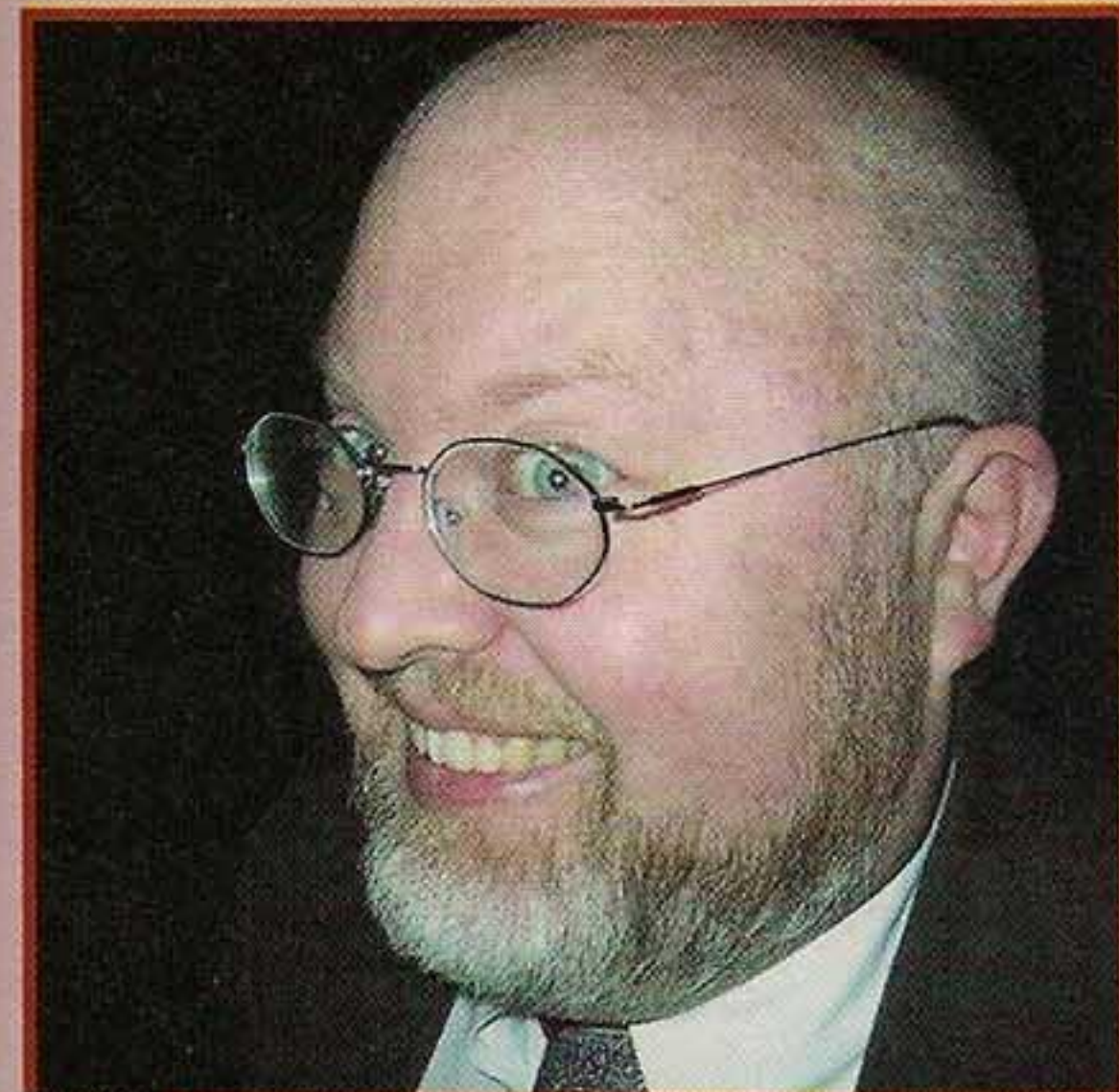
Том Холл во время работы в *DoomEd*. Судя по выражению лица, ему явно не по вкусу 3D-игры.



СПОРТИВНЫЕ МАШИНЫ КАРМАКА (FERRARY F40) И РОМЕРО (FERRARY TESTAROSSA).

ходящая кандидатура была найдена. Главным претендентом на роль дизайнера стал **Сэнди Петерсен**. Уже лысеющий Сэнди, выглядевший старичком по сравнению с командой парней из id, в свои тридцать три года был настоящим ветераном на игровой сцене: начав свою карьеру в 18 лет с разработки настольных ролевых игр, он дослужился до места дизайнера в компании **Microprose** и успел поработать плечом к плечу с легендарным **Сидом Мейером**.

Профессиональные навыки Сэнди были на высоте, но Роме́ро и Карма́к сильно смущал тот факт, что Петерсен — мормон. Роме́ро по этому поводу высказался так: *«Не хочу нарваться на религиозного болвана. Мы, мать вашу, делаем игры о демонах, преисподней и прочем подобном дерьме, и тут не хватало еще типа, который будет иметь что-то против»*. Однако вскоре выяснилось, что религиозные убеждения Сэнди — вовсе не помеха: вера ничуть не мешала создавать ему прекрасные и сложные уровни, населенные клы-



СЭНДИ ПЕТЕРСЕН В КОМАНДЕ ПАРНЕЙ ИЗ ID ВЫГЛЯДЕЛ ПРОСТО СТАРИЧКОМ... ЧТО, ВПРЧЕМ, НЕ МЕШАЛО ЕМУ БЫТЬ ОТЛИЧНЫМ ДИЗАЙНЕРОМ.

кастыми импами и страхолюдными кибердемонами. Не брезговал Сэнди и различными «украшениями» вроде разбросанных по округе черепов и насаженных на колья трупов. Вообще дуэт Петерсена и Роме́ро оказался на редкость удачным, так как их подход к дизайну разительно отличался и взаимодополнял друг друга. Уровни Роме́ро были грубыми и жестокими: орды монстров, сумасшедшие битвы, надежда, постепенно переходящая в отчаяние (Роме́ро обожал давать игроку возможность выиграть маленькую битву, а потом прессовал его — уставшего и израненного — огромной толпой свежих монстров).

Уровни Сэнди имели прямо противоположную направленность — с упором на загадки и стратегию.

Пока Джон Роме́ро, Сэнди Петерсен и Адриан Кармак занимались графикой и дизайном, Кармак в своем кабинете творил очередную революцию — писал код для сетевой игры. К слову сказать, многопользовательские игры тогда уже существовали: но разве можно сравнивать беспощадный мультиплеер **Doom** с режимом **hot-seat** в

файтингах или неторопливыми стратегиями-попереписке (play by e-mail)?

Вскоре многопользовательский режим был готов — в комнате Кармака стояли два компьютера, подключенные к внутренней сети: на одном открывался вид из глаз первого игрока, на другом — второго. Когда Роме́ро зашел к Кармаку и увидел это, то мгновенно пришел в неописуемый восторг: *«Бог ты мой — это просто нечта!»* — радостно закричал он и сломя голову помчался

в свой кабинет тестировать сетевую версию игры. Роме́ро пробежался дрожащими от волнения пальцами по клавиатуре и запустил **Doom** на своем компьютере. Его глазам открылась следующая картина: космический пехотинец, которым управлял Кармак, вбежал в комнату, Роме́ро осторожно прокрался следом, выстрелил в него из гранатомета, и пехотинец Кармака со страшным воплем отлетел в сторону. *«Выкуси!»* — радостно заорал Роме́ро. Собственно, ребятам было еще невдомек, что потом этот эпизод войдет в историю...

Вскоре все сотрудники компании уже вовсю рубились в **Doom** по сети. Офис наполнился криками, причем не только из динамиков компьютерных колонок, но и реальными криками игроков. Это была настоящая арена, через которую прошли все сотрудники id, соревнуясь, преследуя и убивая друг друга. Они играли вчетвером на



АДРИАН КАРМАК ЗАНЯТ ВАЖНЫМ ДЕЛОМ — РИСУЕТ МОЗГИ И КРОВИЩУ.

одной карте и один на один, подсчитывая на калькуляторе количество фрагов, чтобы посмотреть, кто же окажется круче. В первые дни этих побоищ Роме́ро и придумал новый термин, который как нельзя лучше описывал происходящее в офисе, — **deathmatch**.

Но Роме́ро понял, что это еще не все: у него возникла идея также добавить в игру возможность совместного прохождения уровней, чтобы игроки могли плечом к плечу сражаться против монстров, а не только мочить друг друга. Кармак сказал, что и это возможно. Роме́ро уже не мог сдерживаться: *«Ты хочешь сказать, что можешь засунуть четырех игроков в общую игру, и чтобы они вместе пробивались через монстров?»* — задыхался он от волнения. — *«Это же просто супер!»*

Чем ближе подходила дата выхода **Doom**, тем в большее неистовство приходили игроки.

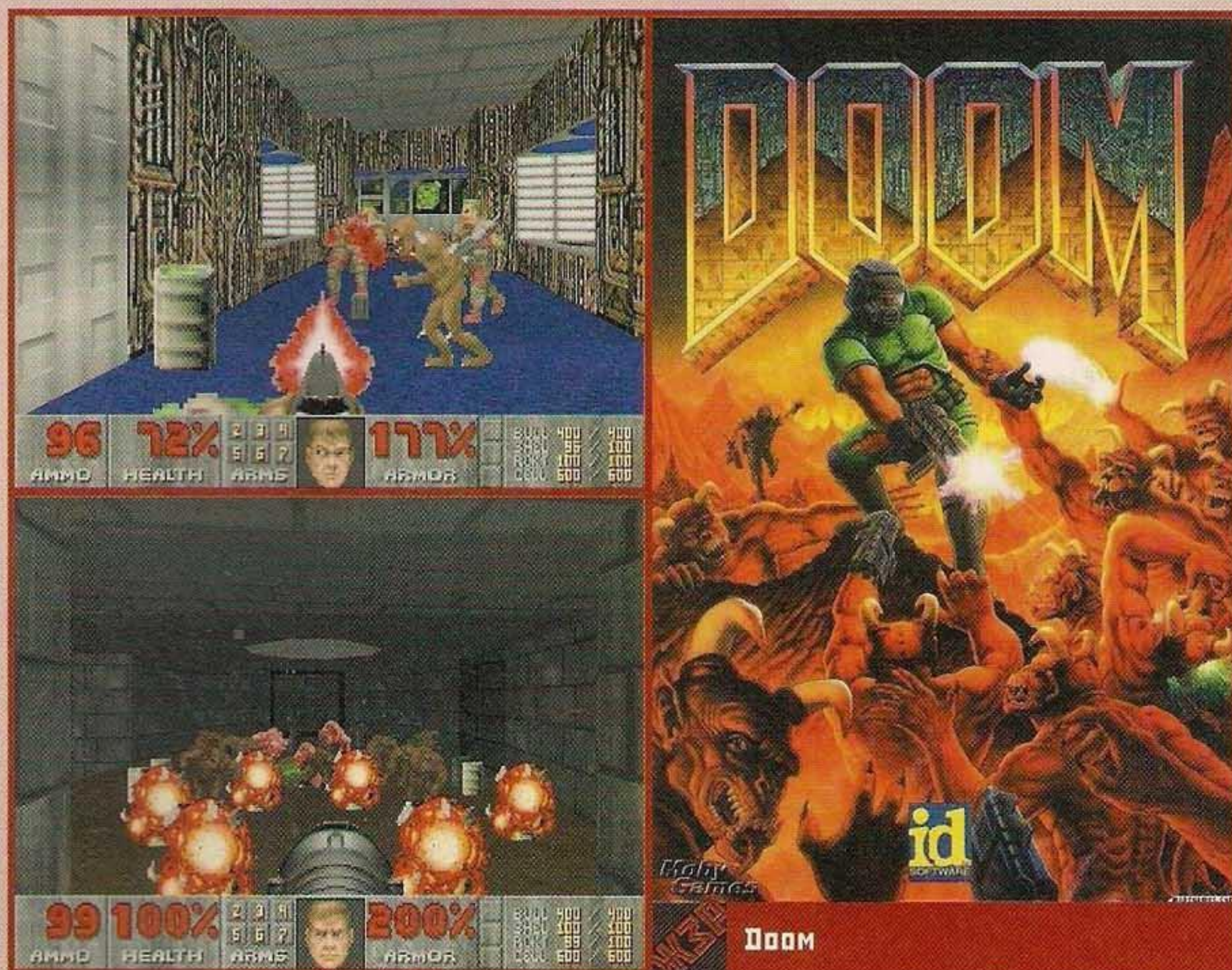


ВОТ ОНА — ЛЕГЕНДАРНАЯ «ДУМОВСКАЯ» БЕНЗОПИЛА, ТОЧНЕЕ — ЕЕ РЕАЛЬНЫЙ ПРОТОТИП, КОТОРЫЙ КТО-ТО ПРИТАЩИЛ В ОФИС ID ДЛЯ ЗАРИСОВОК С НАТУРЫ.

Пресса по-прежнему продолжала игнорировать игрушки id, но игроки, которые успели поиграть в пресс-бета-версию **Doom**, просто не могли дождаться релиза и постоянно заваливали id мешками писем.

Но вот, в пятницу, 10 декабря 1993 года, настал час «X». После тридцатичасовой непрерывной работы над тестированием и отлавливанием багов все было готово для загрузки игры на сервер. План был таков: id в назначенное время заливают shareware-версию на сервер, а затем геймеры будут скачивать ее и распространять по всему миру. Вот, собственно, и весь процесс издания.

Помочь id с распространением должен был компьютерный администратор Университета Висконсина, уже не первый год увлекавшийся играми. Он добровольно вызвался закачать **Doom** на университетский сервер. Это была хорошая сделка: у висконсинского университета был высокоскоростной канал свя-



зи, а это означало, что он может обслуживать большое количество пользователей одновременно — аж сто двадцать пять человек. Тяжело поверить, но были времена, когда у id не то что сервера своего не было — не имелось даже простенькой странички в Сети. Однако тут возник очередной курьез: свободных мест на сервере не оказалось — все они были заняты нетерпеливыми игроками, которые «стали в очередь» задолго до полуночи — объявленного времени загрузки игры на сервер. Но вот наконец-то игра была закачана, и разработчики, зверски уставшие и хронически невысыпавшиеся последние недели, начали расползаться по домам, а кое-кто заснул прямо на рабочих местах...

А в это время на сервер университета ломанулось более десяти тысяч игроков, желавших немедленно скачать новый шедевр от id Software. Сервер, впервые за все время своего существования задавленный такой массой пользователей, не выдержал и рухнул. Впрочем, это уже не могло остановить распространение вируса Doom по планете.



КАРМАК ЗА РАБОТОЙ.

В ДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ, В ДЕСЯТОМ ГОСУДАРСТВЕ

После выхода Doom игнорировать существование id Software стало невозможно. Теперь каждый игровой журнал считал своим долгом опубликовать репортаж о жите id или взять интервью у разработчиков. Так к Кармаку и

Ромеро пришла слава. Тем временем разработчики решили не останавливаться на достигнутом, а развить успех, пока есть возможность, и принялись за создание первой полностью трехмерной игры в новом жанре 3D Action. Речь, конечно же, идет о Quake.

В мире телекоммуникаций в это время также произошла мини-революция. Интернет из сети, которую использовали практически одни военные и ученые, превратился во всемирную Сеть. В первую очередь, это было связано с приходом в виртуальное пространство коммерческих организаций, которые не только значительно увеличили число информационных интернет-ресурсов, но и всячески были заинтересованы в привлечении на свои странички сторонних пользователей. В результате стоимость подключения к интернету резко упала, и число пользователей за короткий срок увеличилось на несколько порядков.

И если о разработке Doom знал только относительно узкий круг фанатов зарождающегося жанра экшенов с видом от первого лица, то о проекте Quake знал буквально весь мир. Интернет-форумы и конференции были завалены тоннами сообщений: информацией из достоверных источников, банальными слухами и домыслами. Что интересно, за три года разработки Quake интерес к игре не только не угас, а наоборот — превратился в единый страждущий вопль: «хотим!».

Мечта игроков всего мира сбылась в 1996 году —

долгожданный проект наконец был закончен. Quake стала одной из тех немногих игр, которые не только полностью оправдывают ожидание, но и преподносят парочку-другую неожиданных сюрпризов. Если бы мне довелось писать рецензию на первый Quake в «Игромании», я бы, ни секунду не колеблясь, поставил ему оправданность ожиданий процентов сто пятьдесят — не меньше. Судите сами: полное 3D, превосходный дизайн уровней, сбалансированный геймплей (причем как в одиночном режиме, так и в мультиплеере), шикарная по тем временам модель освещения, полностью полигональные монстры, умопомрачительная система освещения и так далее и тому подобное.

Отдельное доброе слово хочется сказать по поводу звука и музыки Quake. Кармак и Ромеро еще при разработке Doom осознали, что качественное звуковое сопровождение в игре — это едва ли не половина успеха, поэтому звуку в Quake было уделено огромное внимание. Для создания саундтрека и звуковых эффектов Кармак пригласил своего давнего друга — легендарного Трента Резнора, лидера группы Nine Inch Nails. Более подходящего человека найти было просто невозможно: психоделический индастриал, который играли и продолжают играть Nine Inch Nails, как нельзя лучше вписывался в атмосферу игры.

Интересный момент: работа Резнора настолько впечатлила id, что в знак уважения эмблема группы — NIN — с обложек компакт-дисков Резнора перекечалась в игру на ящики с гвоздями для «нэйлгана» и «супер-нэйлгана». Забегая вперед, замечу, что Кармак приглашал Резнора для написания саундтрека к



QUAKE



Трент Резнор

Quake II и Quake III... Однако Трент отказался, мотивировав свое нежелание писать музыку для сиквелов полсовостью второй и третьей части Quake. Трудно не согласиться с этим заявлением: несмотря на технологическую продвинутость, обоим продолжениям не доставало главного — стиля и атмосферы. В первую очередь это связано с уходом из id Джона Ромеро — более подробно об этом прискорбном эпизоде можно прочесть в соответствующей врезке. Интересный факт: сам Ромеро до сих пор считает сингловую часть Quake неудачной. Другими словами, по его глубочайшему убеждению, разработка стильных игр в id закончилась в момент выпуска Doom, а дальше пошла чистая технология с упором на графику.

Но история сотрудничества Кармака и Резнора на этом еще не закончена: семь лет спустя Трент наконец внял уговорам Джона и согласился заняться звуком и музыкой для Doom 3, что свидетельствует о том, что долгожданный шедевр будет штурмовать игровые высоты не только превосходной графикой, но и другими аспектами геймплея — звуком, музыкой и непередаваемой игровой атмосферой. К счастью, ждать уже осталось совсем немного.

А пока вернемся к главным героям этого раздела — Кармаку, Ромеро и их детищу. В Quake впервые появился нормальный мультиплеер с поддержкой уже шестнадцати игроков (а не четырех, как в Doom). Более того, появилась поддержка выделенных серверов и протокола TCP/IP — теперь можно было соревноваться с живыми игроками не только по локальной сети, но и через интернет. При желании можно было играть в Quake 365 дней в году, 7 дней в неделю, 24 часа в сутки — был бы доступ в Сеть. После выхода патча Quake World максимальное количество игроков в многопользовательском режиме было увеличено до тридцати двух, а требования к скорости модемного соединения — напротив, снижены: для нормальной игры хватало даже соединения на 14400 бит/с.

После появления Quake окончательно утвердился стандарт управления в 3D-экшенах: WASD-раскладка под левую руку и мышь — под правую. Так называемые «трактористы» — игроки, которые отвергли эту схему управления и продолжали сражаться только при помощи клавиатуры, — быстро вымерли в ре-

зультате естественного отбора: в мультиплеерных баталиях на Quake-серверах им ничего не светило.

С момента выхода Quake также начинается история восхождения 3D-акселераторов. Уже тогда стало ясно, что последующие 3D-игры будут все выше и выше поднимать планку требований к вычислительным мощностям компьютера: количество полигонов в кадре будет расти, эффекты — усложняться, текстуры — занимать больше места, и так далее. Поэтому при непосредственном участии Кармака было разработано аппаратное решение для выхода из сложившейся ситуации. И тут же пустующая ниша компьютерного рынка оказалась занята — молодая компания 3dfx занялась производством ускорителей марки Voodoo. Кстати, первые 3D-ускорители еще не были полноценными видеокартами — это был своего рода довесок к уже установленной в машину видюхе, который брал на себя часть вычислений для расчета трехмерных сцен, освобождая ресурсы центрального процессора.

Советую подумать вот над чем: представьте, насколько высок был тогда авторитет Кармака и id Software и насколько сокрушителен

был успех Quake, что ради одной игры было разработано новое устройство, а затем и поднята на ноги целая компьютерная индустрия.

Не менее значительное нововведение заключалось в открытой архитектуре Quake. Другими словами, движок, разработанный Кармаком, не был намертво вмонтирован в тело игры, что позволяло с легкостью использовать его для создания различных модификаций и дополнений. Этим не преминули воспользоваться не только профессиональные разработчики, но и игроки-любители. По количеству модов с первым Quake может поспорить разве что Quake II и Quake III (кстати, сам термин «мод» обязан своим появлением именно Quake). После явного успеха открытой архитектуры при разработке игр (читай — после Quake) все последующие проекты Кармака изначально создавались с расчетом на лицензирование движка сторонними разработчиками. Таким образом, с подачи вездесущего Джона графические движки превратились не только в составную часть игры, но и в ходовой товар стоимостью несколько сотен тысяч долларов (между прочим, около 20% дохода id Software составляет именно торговля движками).

Другой важный момент заключается в том, что опыт Кармака был взят на вооружение и

Сказ о том, как Джон Ромеро с Джоном Кармаком поссорился

Со временем яркие и интересные эпизоды истории тускнеют, а факты теряются. Но особо примечательные моменты, например, такие как разлад между Кармаком и Ромеро, до сих пор смотрятся достаточно свежо. По поводу разборок в id было выдвинуто немало гипотез, были взяты интервью у самих участников событий, но тем не менее окончательно разобраться в настоящих причинах ухода Джона Ромеро из id Software сложно по сей день.

Сам Ромеро утверждает, что причиной разногласий стало непонимание Кармаком важности аспектов игростроя, не связанных с разработкой графических движков. Речь идет, разумеется, о том, чем занимался сам Ромеро — о дизайне уровней, игровом балансе и вообще обо всем, из чего складывается такое понятие, как геймплей. История id после ухода Ромеро в определенной степени подтверждает его правоту: как игры Quake II и Quake III Arena — довольно заурядны, несмотря на всю их технологическую продвинутость. Единственное, на чем держится любовь к сиквелам первого Quake — это мультиплеер. Ромеро также очень критично высказывается и в адрес Quake, утверждая, что сингл-часть игры уступает даже Doom.

Кармак, в свою очередь, в момент ссоры обвинял Ромеро в банальной лени

и снобизме. Практически дословная цитата: «За день Ромеро проводит в IRC и на форумах больше времени, чем уделяет работе».

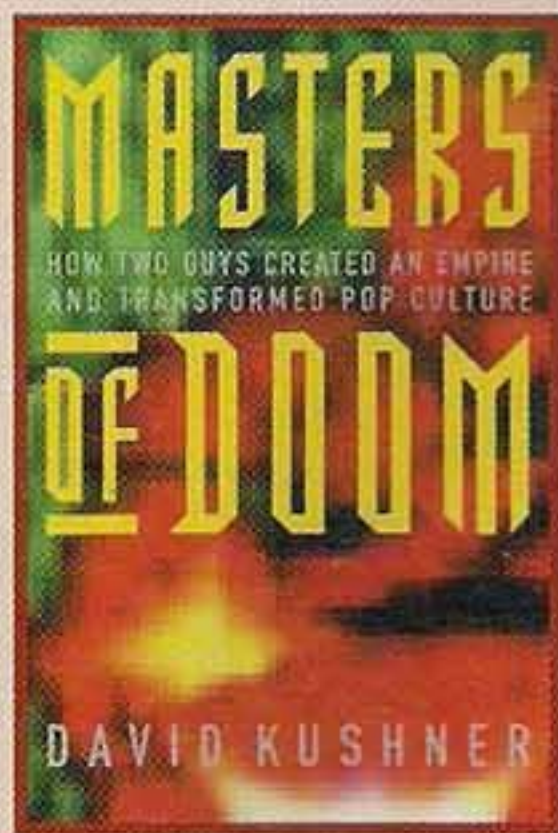
Журналисты игровых изданий полагают, что причина лежит еще глубже — в принципиальном расхождении взглядов Ромеро и Кармака на дальнейшее развитие id Software. Мол, Кармак хотел заниматься всегда одним проектом, не распыляясь на другие игры, а Ромеро напротив — хотел создать игровую империю, фирму, которая имела бы штат из нескольких сотен человек и каждый год заваливала бы игровой рынок кучей новых игр. К слову, теория эта весьма правдоподобна и подтверждается фактами: Кармак по-прежнему создает игры одну за одной, не отвлекаясь на параллельные проекты.

Но главная причина, я полагаю, все же в другом — в принципиальной невозможности бесконечного существования под одной крышей двух честолюбивых гениев. Подумайте сами: именно Ромеро стоял у истоков id, именно он создал отдел Gamer's Edge в Softdisk и взял на работу Кармака. А после выхода Quake слава Ромеро стала меркнуть — так как очередной хит ассоциировался у игроков, в первую очередь, с именем Кармака. Кармак был главным творцом Quake, и Ромеро, невольно оттесненный на второй план, просто не захотел мириться с таким раскладом и покинул id.



MASTERS OF DOOM

Кармак и Ромеро — единственные разработчики, удостоившиеся не только кучи обзоров и интервью в игровой (и не только)



прессе, но и целой книги. В мае этого года журналист и игрок с многолетним стажем Дэвид Кушнер закончил книгу *Masters of Doom*, целиком и полностью посвященную Кармаку и Ромеро — Джону Леннону и Полу Маккартни современной игровой индустрии, как их называют в американских игровых журналах.

Сам Дэвид больше предпочитает другую параллель, сравнивая их с Ларсом Ульрихом и Джеймсом Хэтфилдом из группы Metallica. Книга рассказывает не только о создании Doom — она охватывает очень широкий временной период, начиная с детства героев и заканчивая разработкой



Дэвид Кушнер

Doom 3. К сожалению, на русский язык *Masters of Doom* еще не переведена. Но если с английским у вас все в порядке, можете через интернет заказать себе PDF-версию фолианта всего за 15 долларов.

другими фирмами-разработчиками. Тут надо заметить, что принцип открытой архитектуры при разработке игр не только дал толчок для расширения ассортимента игр, но и значительно упростил путь в игровую индустрию для талантливых, но неавторитетных ребят. Раньше получить навыки игрового дизайнера можно было только устроившись на работу в одну из игровых фирм, теперь же при желании можно совершенствоваться на этом поприще прямо за своим домашним компьютером. Все, что нужно — желание и один из многочисленных игровых редакторов для создания карт, моделей оружия, персонажей и так далее.

Переоценить факт появления Quake — невозможно. На мой взгляд, эта игра оказала большее влияние на индустрию, чем какая-либо другая. К слову, Quake до сих пор в строю — в него по-прежнему играют в компьютерных клубах, пишут к нему моды и аддоны или просто «анатомируют» его движок в познавательных целях.

НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ

После выхода Quake пути Кармака и Ромеро разошлись. Ромеро наконец реализовал свою мечту о фирме-империи, сразу же после ухода из id основав широко известную в геймерских кругах Ion Storm, на счету которой такие небезызвестные игры, как Daikatana, Anachronox и Deus Ex. Но на этом история Ромеро-разработчика не закончилась: в 2001-м, спустя восемь лет после ухода Тома Холла из id и, соответственно, спустя пять лет после ухода из id Джона Ромеро, пути парней, которые в прошлом вместе корпели над «Кином», «Дэйвом» и «Вольфом», снова пересеклись. Разочаровавшись в своей «ручной империи», Ромеро совместно с Холлом основал новую компанию — Monkeystone Games, решив поднять непаханую целину — разработку игр для КПК, мобильных телефонов и карманных игровых консолей вроде Game Boy Advance.

Первыми проектами Monkeystone стали порты признанных игровых хитов, к разработке большинства из них Том и Джон в прошлом сами приложили руку: Wolfenstein 3D, Doom, Duke Nukem, Quake, Anachronox и Age of Empires.

А Кармак остался в id Software и по-прежнему придерживается стратегии «одна фирма — одна игра».

Еще мудрецы говорили, что в одну и ту же

реку нельзя войти дважды. Точно так же нельзя два раза пережить свой звездный час — пик славы и популярности. Звездным часом Кармака стала Quake: остальные его проекты неизбежно попадают в тень первой «Кваки» или греются в лучах ее славы. Тем не менее, это вовсе не означает, что после Quake Кармак перестал выпускать хорошие игры. Сиквелы к «Квейку» были сделаны весьма профессионально. Quake II принес в 3D-игры динамическое освещение и стал причиной возникновения киберспорта. А на его движке было разработано такое количество игр (замечу — популярных игр, а не проходных середнячков), что просто диву даешься. Если кто-то возьмется писать игровую Библию, то одна из ее глав наверняка начнется так: Quake II родил Half-Life, Half-Life родил Counter-Strike. Не менее счастливая доля досталась и Quake III — почет среди любителей дефматча, успешная реинкарнация движка в многочисленных хитах вроде Medal of Honor, American McGee's Alice и в десятке других известных игрушек. (Кстати, угадайте, в какой конторе вырос и возмужал товарищ МакГи?).

Другими словами, Кармак и ведомая им по сей день id Software не выпустили ни одной провальной игры. Каждый проект id оказывался как минимум коммерчески успешным, плюс попутно поднимал планку требований к графике в 3D-играх — становился своего рода референс-проектом, на который равнялись ос-



Между прочим, этот аристократичный затылок принадлежит самому Америкену МакГи, который во время работы в id был простым левел-дизайнером.

тальные разработчики и игровые журналисты («это мы видели еще в Quake II» — вот типичное клише для рассуждений о графике той или иной экшен-игры на страницах любого игрового журнала).

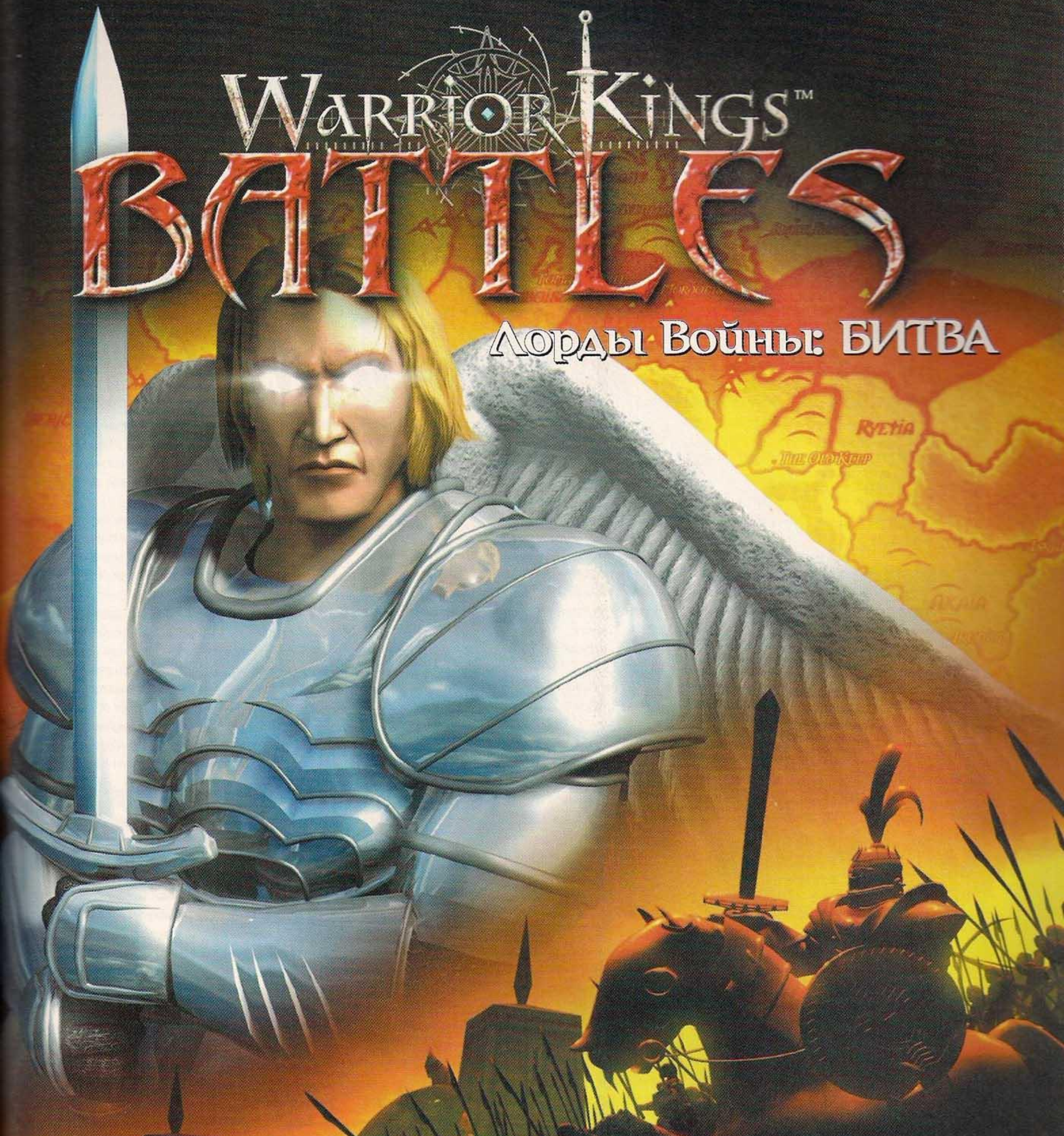
Согласитесь, не каждому игроделу достается такая безупречная карьера, как Кармаку. И, несмотря на то, что успех Quake вряд ли будет не то что превзойден, а хотя бы еще раз повторен, точку в истории Кармака и id Software ставить пока рано. Во-первых, на горизонте маячит Doom 3, о котором уже столько написано, что в очередной раз повторять всем известные факты и слухи было бы просто глупо. Во-вторых, Кармак еще молод, по-прежнему талантлив и целеустремлен. И, в-третьих, он по-прежнему остается человеком, который до фанатизма предан любимому делу, человеком, который просто любит создавать новые игры... ■



Со временем Кармак все меньше становится похож на рубаху-программиста и сегодня выглядит как преуспевающий яппи.

WARRIOR KINGS™ БАТТЛЕС

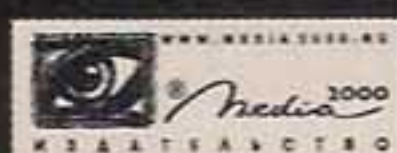
Лорды Войны: БИТВА



Для оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Универсальный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Лицензия выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000“, Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Языковой Бизнес Центр „Интенс“, Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000“, © 2003 Empire Interactive. All rights reserved.



LOCK ON:

горящее небо над Крымом

НОВЫЙ АВИАСИМ ОТ АКБ "ИГЛ ДАЙНЕМИКС"

"Игл Дайнемикс" — российская компания по разработке программного обеспечения. Была основана в 1991 году. Коллектив состоит из 55 человек. В основном это выпускники московских вузов, среди которых — пять кандидатов и один доктор физико-математических наук. Именно эти герои отечественного виртуального авиастроения ответственны за появление на свет Flanker 2.0 в далеком 1999 году. Того самого "Фланкера", который стал эталоном для всех поклонников хардкорных авиасимов, где реализм ставится на первое место. Того самого "Фланкера", который позволил почувствовать всю мощь "продукции" АКБ Сухого. Думаю, не нужно объяснять, насколько обрадовались поклонники "Фланкера", когда узнали, что "Орлы" совместно с Ubi Soft и 1C планируют выпустить на свет еще одну современную птичку — игру Lock On: Modern Air Combat. Если вы внимательно читаете "Игроманию", то наверняка помните статью о Lock On в майском номере журнала (рубрика "В разработке"). Однако мы решили, что не стоит довольствоваться информацией из сторонних источников — и в один из жарких июльских деньков пробрались в офис к разработчикам, чтобы раздобыть бесценную информацию о проекте, что называется, из первых рук.

В офисе нас уже поджидали Игорь Тишин — директор и руководитель проекта, и Андрей Чиж — продюсер и QA-менеджер (quality assurance — отвечающий за качество). Скажу сразу — ребята проявили себя настоящими профес-

сионалами и знатоками своего дела, были максимально отзывчивы и честно отвечали на многочисленные вопросы пытливых корреспондентов. Низкий им за это поклон.

Как все начиналось

Честно говоря, после прочтения обширнейшего списка вопросов и ответов на официальном англоязычном сайте казалось, что об игре известно уже все... Но подробный разговор с разработчиками показал, что это далеко не так.

"Игромания" [И]: Итак, как появилась сама идея Lock On?

Игорь Тишин [ИТ]: Собственно говоря, мы всегда хотели развить идеи "Фланкера" и кроме воздушного боя придумать еще интересные наземные операции. Первоначально планировалось сконцентрировать внимание игроков на российском штурмовике Су-25. Но чуть позже мы заметили, что, например, другие производители современных авиасимуляторов обходят стороной такой легендарный самолет, как А-10. И тут у нас родилась мысль: "А почему, собственно, мы должны летать на одних лишь российских самолетах? Давайте и на иностранных для разнообразия повоюем." Так в игре появился А-10 — в отличие от отечественных промышленников, западные производители авиационной техники не скрывают документацию по своим самолетам.

[И]: А у нас это до сих пор военная тайна?

[ИТ]: К сожалению, да. При моделировании российских военных самолетов мы пользовались в основном информацией из-за рубежа и из открытых российских источников. Тем не менее мы ждем, пока российские АКБ начнут с нами сотрудничать, а мы, в свою очередь, будем рекламировать их замечательные достижения на всяческих авиашоу. Пока вот никак не дождемся. Может быть, с этого МАКСа (Международного Авиационно-Космического Салона) наметится какой-то пе-

релом, потому что мы хотим экспонироваться при поддержке АКБ Сухого. Мы покажем, что Lock On может быть увлекательной игрой и представлять в очень выгодном свете изделия их конструкторского бюро.

[И]: Так что там с иностранными самолетами?

[ИТ]: Планировалось, что дополнительный американский самолет будет только один — А-10, но потом наши аппетиты стали расти, и мы решили ввести еще один самолет — F-15. Хотелось достичь некой симметрии — один русский истребитель и один американский. Впридачу к двум американским самолетам мы добавили один германский. Так и появилась эта замечательная коллекция из восьми самолетов: российские Su-27 Flanker B, MiG-29 Fulcrum A, MiG-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D, американские A-10A Warthog и F-15C Eagle, ну и германская версия MiG-29.

Реализм превыше всего

Не знаю, удалось бы "Фланкеру" добиться той бешеной популярности, если бы не детальная проработка физической модели. По крайней мере, те, кому было наплевать на реализм, могли спокойно взять любой "симулятор" компании Novalogic — ярко, красиво, гудит, летает — что еще нужно для аркадного "летуна"? Но "Орлы" изначально не хотели идти этим путем, поэтому Lock On должен несказанно порадовать всех поклонников, что называется, хардкорных симуляторов.

[И]: Вы неоднократно говорили, что в тестировании игры принимали участие профессиональные пилоты. Можно немного поподробнее об этом?

[ИТ]: Все верно, мы постоянно привлекаем как русских, так и зарубежных асов неба для тестирования наших симуляторов. Последний, кто летал в Lock On, был Владимир Ляхов — дважды герой Советского Союза. Хотя он, наверное, больше-таки космонавт, но, тем не менее, налетал три тысячи часов на MiG-21. Так вот, в Lock On все настолько реалистично, что Ляхов с большим трудом приземлился. Несколько раз сделал двадцатикилометровую "коробочку", а когда сел, вытер пот со лба и сказал: "Дааа...". Комментарии излишни. К нам также постоянно приходят пилоты из "Русских Витязей" и "Стрижей", в Lock On летает Энди Буш, пилот А-10. Когда мы были на выставке ЕЗ, то его коллеги, пилоты А-10, стояли рядом со стендом с вытаращенными глазами. Плюс у нас больше ста человек "обычных" тестеров.

[И]: С обычными самолетами более-менее



Старая как мир игра всех симуляторщиков под названием "найди за двадцать секунд альтиметр на приборной панели".

разобрались. А как обстоят дела с физикой у пятидесяти заявленных вами непилотируемых самолетов?

Андрей Чиж [АЧ]: Базовые законы соблюдены. Самолеты держат угол атаки, могут войти в штопор и так далее. Но детальной симуляции непилотируемых самолетов нет. Во-первых, это очень сложно заметить и оценить, а во-вторых, у современных компьютеров просто не хватит ресурсов для обработки таких объемов расчетов.

[И]: Давайте немного поговорим об оружии. Заявлено сто сорок различных видов ракет и бомб. Неужели все они реально смоделированы?

[АЧ]: У каждого оружия свои характеристики. Естественно, различия между кластерной бомбой американцев и нашей — минимальные, и на глаз их вряд ли можно отличить. Но, скажем, отличить кластерную бомбу от объемно-детонирующей — не проблема.

[И]: А попадание ракеты самолеты могут выдержать?

[АЧ]: Могут, конечно. Правда, смотря какая ракета. Su-25, например, может выдержать попадание легкой ракеты, типа стингера.

[ИТ]: Кстати, об оружии... Такого реалистичного бомбометания, как в Lock On, вы точно еще нигде не видели. Кроме того, на некоторых видах ракет устанавливается телевизионная головка, то есть вы сможете контролировать на экране траекторию полета снаряда и наблюдать, куда он летит.

[И]: ...А летит он в какой-нибудь неспешно ползущий танк.

[АЧ]: Да, про наземную технику не следует забывать.

[ИТ]: По земле в Lock On ездят автобусы, ходят поезда, у всех есть свои маршруты движения... Короче говоря, на земле идет жизнь. Кроме того, в игре большое разнообразие реально смоделированных кораблей.

[АЧ]: Например, у "наших" есть авианесущий крейсер, на который может садиться Su-33. Причем на авианосцах есть специальные тросы — аэрофинишеры. Естественно, совсем уж детально их физика не прорабатывалась, но если вовремя не зацепиться за трос — рискуешь пролететь мимо палубы.

[И]: А можно ли в Lock On посмотреть характеристики оружия и техники?

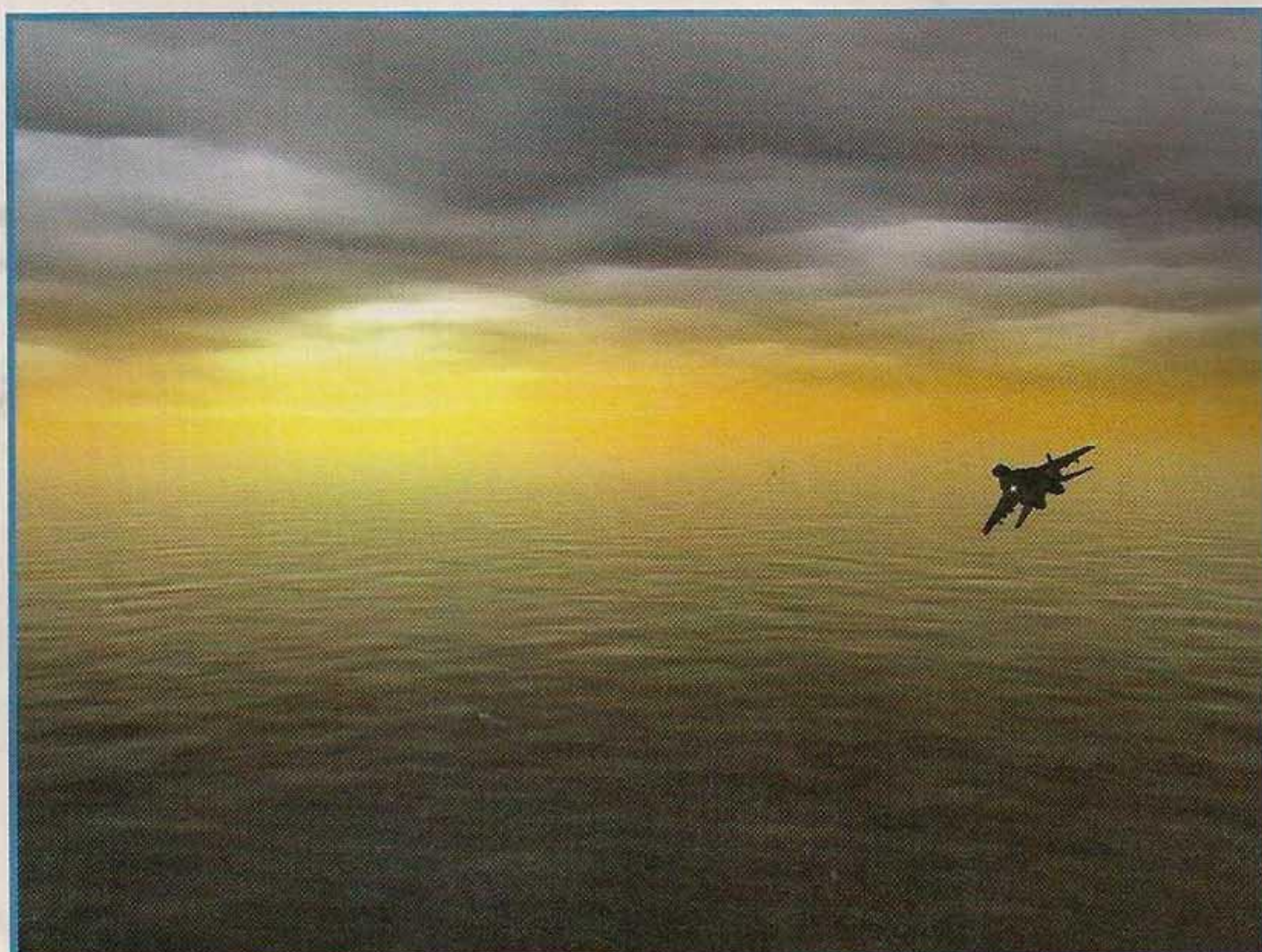
[ИТ]: Конечно, можно! В игре есть полноценная энциклопедия для истинных "гурманов", в которой можно найти подробную информацию по всей технике, представленной в игре. Причем в этой же энциклопедии можно увидеть всю внешнюю механику самолета — как открывается кабина, как выпускаются шасси. Проще говоря, все можно щупать, крутить и рассматривать.

Идет война

Немаловажная вещь практически для любой игры — сюжет. В Lock On сюжета как такового нет. Зато есть некий гипотетический конфликт в Черноморском регионе.

[И]: Какие нас ждут кампании — линейные или динамические?

[ИТ]: Кампании линейные. Скажем так, есть некий набор миссий, которые начинаются и продолжаются в зависимости от успехов в предыдущих. Кроме того, сохраняются результаты пройденных миссий. То есть если вы, например,



Реактивная птичка на фоне горизонта. Романтика, сравнимая разве что только с эпикой "Пиратов Карибского моря".



A-10 в процессе бомбометания. Отвлекитесь на секунду от самолета и посмотрите на просветы в грозном небе. Вы где-нибудь такое видели?!

разбомбили какой-то мост, то состояние игры сохраняется — мост так и останется разрушенным. По каждой миссии вы сможете посмотреть подробные отчеты. Также в игре присутствует пятнадцать "противоборствующих" сторон. Кстати, небольшой "анекдот". Когда мы ездили к своим западным издателям — Ubi Soft, — то в качестве демонстрации показывали миссии, где сражаются силы России и США. Французы, едва посмотрев на карту боевых действий, сразу же сказали: "Мы с вами, мы за русских!" Так вот, что касается стран... Они не просто номинально присутствуют в игре, а представлены непосредственно тем или иным набором самолетов, каждый со своей "национальной" раскраской.

[И]: Ага! То есть нам стоит ждать поддержки пользовательских скинов?

[ИТ]: Да, но не сразу. Со временем мы собираемся ввести возможность заниматься "раскрашиванием", а пока свобода игроков ограничивается выбором различных видов загрузок для самолетов — какие ракеты использовать, ставить ли дополнительные топливные баки и так далее.

[АЧ]: ...Кстати говоря, при несимметричной загрузке самолет будет кренить, пострадает авионика... Для удобства при загрузке нам пришлось выводить на экран показатели балласта, массы топлива и общий вес самолета.

[И]: Вернемся к игровым миссиям. Еще лучше — к глобальной карте театра боевых действий, который, судя по всему, вырос со времен "Фланкера".

[ИТ]: Да, карта у нас значительно расширилась. Теперь это громадная территория —



Самая грозная птичка современной российской штурмовой авиации — Су-33.

по диагонали примерно тысяча километров. Причем она представлена детальнейшим образом, то есть — это реальная электронная карта. Естественно, здесь нет никаких реальных координат, но, тем не менее, топологическое сходство — один в один. В общем, люди, которые занимаются какими-то картографическими работами, могут вполне использовать Lock On, чтобы ориентироваться на местности. У нас представлены Крым и Кавказ, но территория выбрана так, чтобы она не ассоциировалась ни с каким политическим конфликтом. Кроме того, можно рассмотреть карту со спутника. Вот этот аспект игры (детальная карта местности) — уникален. Карта обладает своими границами, семантикой, дорогами, по которым можно, к примеру, запустить танки и указать им маршруты... Все это можно сделать во встроенном в игру специальном редакторе.

[АЧ]: А еще в игре есть специальная пилотная книжка летчика. То есть игрок может наб-

людать за своими достижениями на полях сражений, получать награды. Это некоторый реверанс в сторону аркадных игр.

Выделяемся

Естественно, любой корреспондент считает своим долгом задать оппоненту хотя бы один каверзный вопрос. В случае с Lock On такой вопрос придумать долго не пришлось...

[И]: Предвижу неизбежные сравнения вашего проекта с "Ил-2: Штурмовик". Какие основные отличия от "Ила" вы можете назвать? Чем выделяется Lock On?

[ИП]: Главные отличия связаны со спецификой нашего продукта. Современные реактивные самолеты летают высоко — от пятидесяти до двадцати тысяч метров. Что это значит? Это значит, что мы должны уметь визуализировать землю на огромном расстоянии. У нас это расстояние — порядка восьмидесяти километров, причем никакие текстуры не повторяются, а ведь на карте присутствует миллион объектов.

То есть главное отличие нашей игры от "Ил-2" — детальная проработка карты и ее визуализация на любом расстоянии. Следующее отличие — оружие. Все крылатые, радиоуправляемые ракеты, все системы наведения, радары — все это реально имитируется и работает. У ракет есть свои характеристики, вроде углов разворота, максимально допустимых перегрузок и времени горения заряда. То есть реально от ракеты можно увернуться. Еще одно отличие — управление самолетом. В "Ил-2", например, огромное количество управляемых самолетов, а их основные принципы управления похожи. У современных истребителей все в точности наоборот. Буквально так: каждый новый самолет в "реактивных симуляторах" — это новое управление, новый геймплей, новая игра. Ну и, наконец, так как мы выпускаем игру позже "Ил-2", то в полной мере воспользовались всякими новшествами компании nVidia. Self-casting тени, шейдерные облака, блики и отражения в воде, закаты — все это у нас есть.

[И]: А тормозить все это не будет?

[ИП]: Ну, если включить все туманы, дымки и так далее, то, естественно, FPS будет страдать. То есть, например, над местностью, совсем не загруженной домами, система с GeForce 4 будет выдавать порядка двадцати кадров в секунду. Но если, например, выключить такую штуку, как haze, то есть "дымку" на основе шейдеров, то FPS вырастает до сорока с лишним кадров. Мы исходили из того, что новые авиасимуляторы издаются довольно-таки редко. Если мы будем заточивать графику под машины сегодняшнего дня, то через год опять все придется переделывать. Потому мы и старались ввести в игру последние технические новшества, чтобы и через год-полтора она все еще была актуальна.

[И]: С технической стороны дела все ясно. А как насчет мультиплеера? Все-таки в тот же "Ил-2" в основном играют по сети.

[ИП]: Есть у нас достижение и по части мультиплеера — поддержка двух типов сетей. Вы наверняка знаете, что в США, например, быстрые локальные сети используются практически повсеместно. Поэтому мы разработали режим так называемой "синхронной игры", когда по сети передаются не координаты объектов, а только сигналы от джойстиков. То есть даже если запустить игру в единой сети на мно-



Бак пробит, хвост горит, а пилот, судя по всему, уже катапультировался.



Между прочим, вертолетная физика смоделирована в игре не менее реалистично.



Судя по дыму пожаров на заднем фоне, морфлот зря времени не теряет.

жестве компьютеров одновременно — синхронность гарантирована. Для чего это делается? Есть множество элементов геймплея, очень критичных к точности сети. Например, такая операция, как дозаправка в воздухе — играя в мультиплеер по современным российским интернет-сетям, выполнить ее практически невозможно, поскольку задержки в получении пакетов информации приводят к тому, что игрок просто не может попасть в «корзину» дозаправщика. Или вторая, не менее требовательная операция — посадка на авианосец.

[И]: Да, не очень хочется делать «буль-буль» по вине плохого интернета... Кстати, какие ожидаются аппаратные ограничения на коли-

чество игроков?

[АЧ]: Аппаратные ограничения — в районе 255 игроков. Но если называть реальные цифры, то вполне хватит и тридцати двух виртуальных летчиков.

[И]: Ладно, предположим, по быстрой сети сражаться нет возможности. Насколько хорош AI? Или любителям одиночной игры придется откровенно скучать?

[ИП]: AI находится на высоком уровне, и скучать вам точно не придется. Конечно, сравниться с живыми

соперниками он не может, но и откровенно тупить не будет, и в лобовую атаку не пойдет.

[И]: Продолжаем технический ликбез. Кто занимался озвучкой игры?

[ИП]: На Западе — профессиональные актеры, а у нас... мы сами и озвучивали.

[И]: Разработка Lock On заняла у вас где-то около трех лет. Какой был самый сложный этап разработки?

[ИП]: Самое сложное — сделать графический движок.

[И]: Сколько человек было задействовано в разработке проекта?

[ИП]: В разные периоды до тридцати человек. Плюс-минус.

[И]: Ну и, наконец, главный вопрос — когда нам ждать выхода игры?

[ИП]: Это вопрос нескольких месяцев — то есть где-то осенью.



Уходить из офиса «Игл Дайнемикс» откровенно не хотелось. Lock On впечатлил вашего корреспондента даже больше, чем он сам того ожидал. Детально проработанная физика (действительно высший пилотаж) не оставит никого равнодушным. Управлять самолетом нелегко, разработчики настоятельно рекомендуют использовать навороченные джойстики. Обучаться азам пилотажа можно при помощи множества специальных тренировочных миссий, да и про создание своих сценариев не стоит забывать. Возможности местного редактора кажутся безграничными.

Если же игра покажется вам чересчур сложной, можно настроить ее под себя — отключить перегрузки, сделать бесконечным горячее и оружие, стать неуязвимым, в конце концов! А эти полностью трехмерные кабины с множеством абсолютно реальных приборов, которые так любят выходить из строя, красивейшие погодные эффекты — дожди, грозы, туманы, закаты, «живой» прибор, эффектная вода... Нет, я все еще нахожусь под впечатлением и с нетерпением жду выхода игры. Чего и вам советую. До встречи в виртуальном небе.

P.S. Редакция «Игромании» благодарит компанию 1С и лично Анатолия Субботина за неоценимую помощь в организации и проведении интервью. ■

каждую неделю

крутой информационный удар

Хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Первые на российском рынке - игровая газета "DISKman". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и западного мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах. Фотографии, скриншоты, а также коды, баги, пасхальные яйца, прохождения и многое другое. Первые игровые издания делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы - только на страницах газеты "DISKman". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 8(501)485-0212 или e-mail: editor@diskman.ru

НЕИЗБЕЖНЫЙ АПГРЕЙД: ВЫБИРАЕМ ВИДЕОКАРТУ



\$0,5

в три раза дешевле любого
игрового журнала

ПРАКТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

ТВИКЕРЫ

Приятно, когда система работает быстро, тихо и радует глаз красотой. Вдвойне приятно, когда ты осознаешь, что это дело твоих рук. Но настроек реестра и системных файлов столько, что вручную все их и за месяц не перелопатить. Кроме того, есть такие настройки, которые невозможно сделать простым изменением какого-либо ключа в реестре. Придется провернуть десятки очень сложных манипуляций, каждая из которых потенциально опасна для системы. Наконец, есть люди, которые не хотят лезть в глубины реестра и тонуть в омуте системных файлов. Они боятся, что система не выдержит такого вмешательства. И их несложно понять: не обладая профессиональными навыками, можно натворить таких дел, которые лечить придется таблеткой под названием "format c:".

Для таких пользователей независимые программисты-одиночки и маститые софтверные компании выпускают специальные программы, которые в народе называют **твикерами**. Эти многофункциональные комбайны позволяют изменять десятки и сотни скрытых системных настроек одним мышным кликом, наводя в системе порядок. И, что особенно ценно, большинство таких программ могут в случае чего "откатить" неправильные настройки, подстраховав таким образом пользователя. О двух таких программах мы вам сегодня и расскажем. Сначала мы коротко пройдемся по их возможностям, потом подробно разберем некоторые интересные особенности и вкусы, а под конец подведем небольшой итог.

Tweak XP

Разработчик: Totalidea Software

Язык: Английский

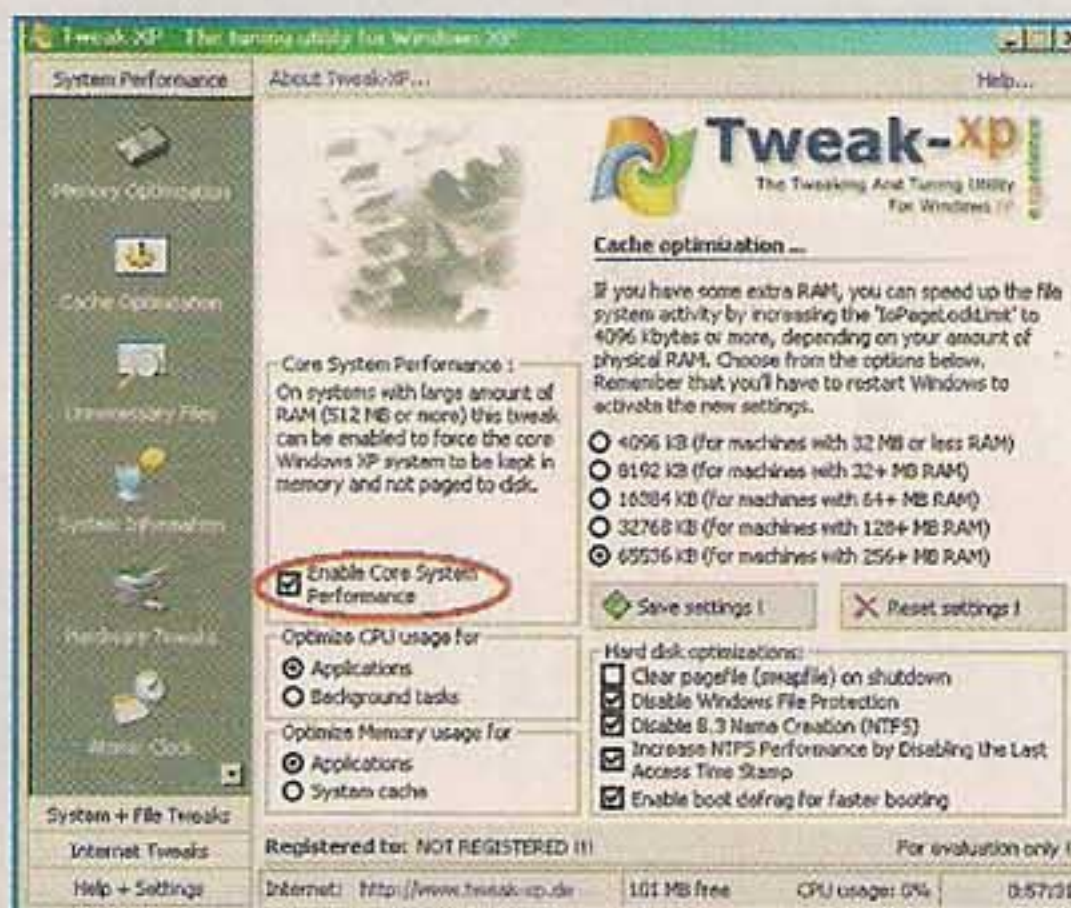
www.tweak-xp.de

Программа хорошо знакома и уже полюбилась многим нашим читателям. Мы неоднократно выкладывали ее на компакт. Она позволяет изменить в системе буквально каждую кнопку, оптимизирует использование оперативной памяти, ускоряет модемное соединение и с ус-

пехом режет баннеры, проверяет и лечит zip-архивы, заточивает ядро системы под конкретный процессор и выполняет еще массу интересных и полезных функций. В качестве бонуса утилита предлагает услуги глобального переименования файлов и создания уникальных паролей. Все эти возможности скрываются за приятным и интуитивно понятным интерфейсом.

Все многообразие настроек разделено на четыре категории: "Производительность системы", "Настройки системы и файлов", "Настройки интернета" и "Справка". Среди доступных настроек есть несколько весьма интересных, о которых стоит рассказать особо.

В пункте **Memory Optimization** разрешено оптимизировать текущее расположение программ в оперативной памяти и выгрузить неиспользуемые библиотеки. Проверено: после активации этой функции компьютер до конца сеанса работает процентов на 30 быстрее. Перед оптимизацией советую поставить галочку **Don't optimize the RAM when the CPU is too busy**. Если этого не сделать, а процессор очень загружен, система может повиснуть.



▲ На этот пункт следует обратить внимание владельцам компьютеров с большим количеством оперативки.

В разделе **Cache Optimization** есть два пункта, на которые следует обратить внимание владельцам компьютеров с большим количеством оперативной памяти. Первая — **Enable Core System Performance** — заставит Windows XP целиком загружать ядро в оперативную память. Это значительно уменьшит количество обращений к винчестеру — компьютер станет работать быстрее. Вторая настройка — **IoPageLockLimit**. В списке пунктов указано, при каком объеме оперативки данный пункт желателен активировать.

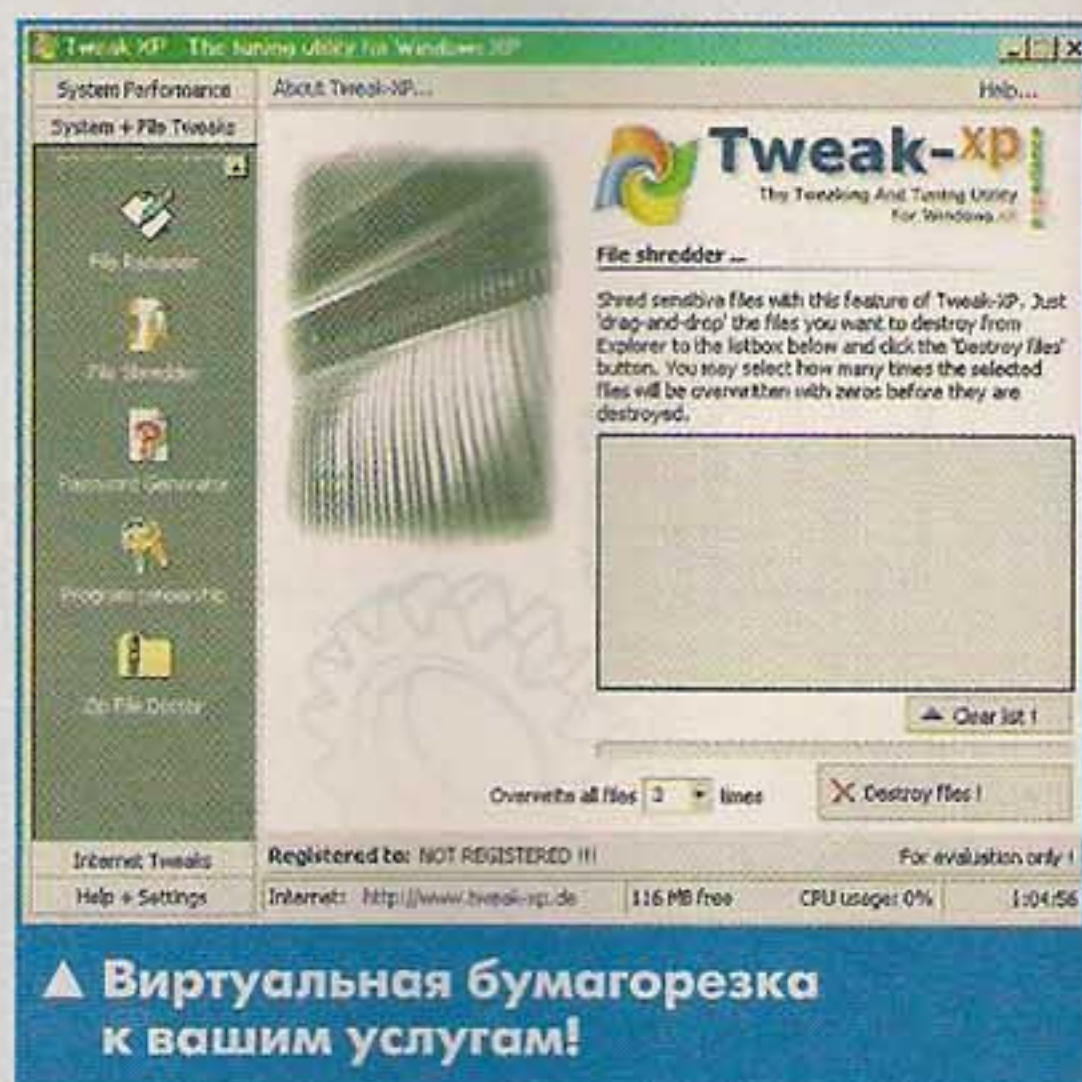
На странице **Hardware Tweaks**, помимо настройки ядра под конкретный процессор и видеокарту, под кнопкой **CD/DVD Tweaks** скрывается аналог популярной программы **CDSlow**. Опция позволяет ограничить скорость CD-ROM, задав строго фиксированную скорость вращения. Каждый, у кого хоть раз разлетался в приводе старый диск, оценит эту опцию по достоинству. Здесь же обязательно



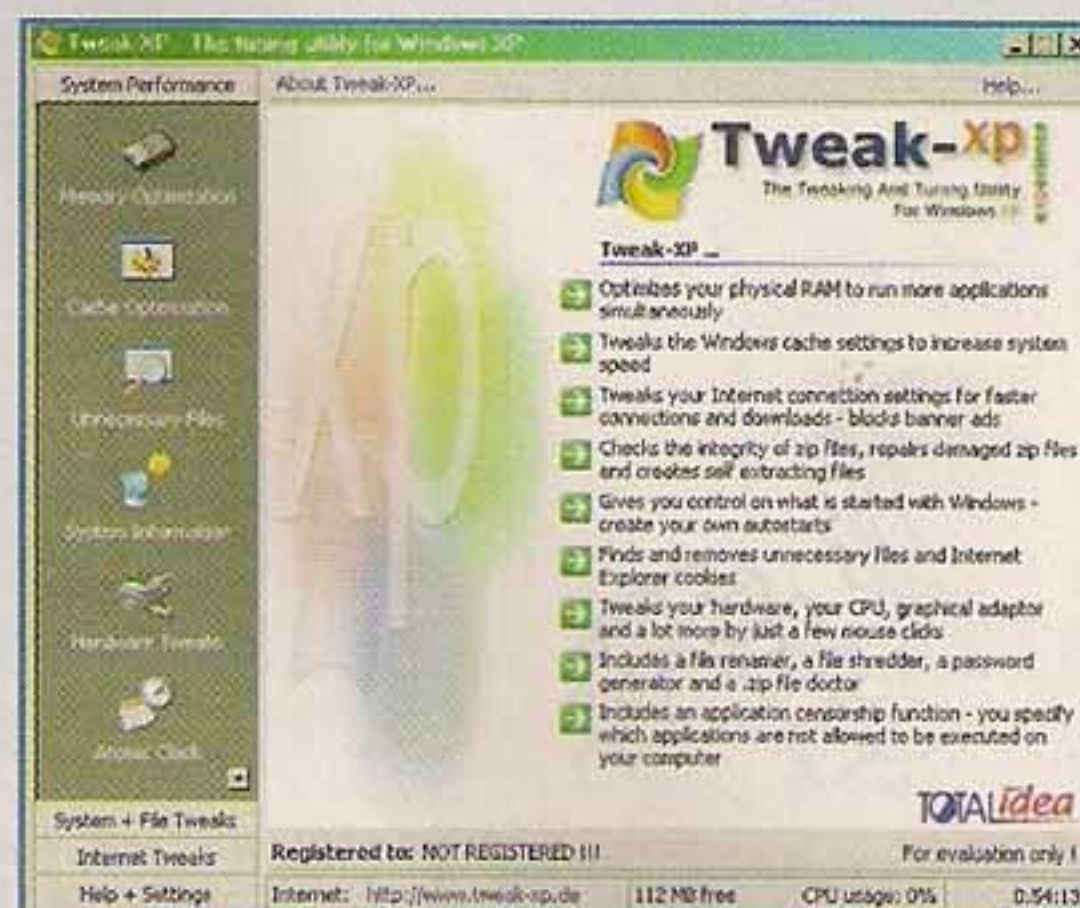
поставьте переключатель **Cache Size** в положение **Large**. Это несколько ускорит работу привода и уменьшит количество обращений к диску. Просто бальзам на алюминиевую душу престарелых и заслуженных компактв!

В разделе **System Restore** скрывается возможность отката произведенных изменений и усовершенствований системы, если они вдруг привели к безвременной кончине WinXP. Только перед внесением изменений не забудьте создать контрольную точку. Для этого надо нажать на кнопку **Create System-Restore point now**.

В разделе **Windows Tweaks** разрешено полностью перекроить интерфейс Windows. Обратите внимание на малозаметную, но очень полезную функцию в разделе **Miscellaneous Tweaks** под длинным названием **Automatically close non-responding applications**. Ее назначение ясно из названия — отныне Windows будет автоматически убивать зависшие программы, не дожидаясь вашего на то разрешения.



В самом конце списка **System + File Tweaks** скрывается возможность абсолютно безопасного уничтожения файлов. Достаточно просто перетащить нужный (вернее, ненужный) файл в маленькое окошко, и он немедленно будет



▲ Tweak XP привлекает прежде всего красивым интерфейсом. Видимо, поговорка "По одежке встречают..." известна не только у нас, но и за океаном.



Картник Нос

удален, а место, которое он занимал, необходимое число раз перезапишется нулями. Восстановить файл после такой операции будет очень сложно.

Функции в разделе **Internet Tweaks** вполне стандартны для программ такого рода: настройка **MaxMTU** и прочих модемных параметров, твикинг ослика **IE**, настройка безопасности **MS Outlook**, блокировка назойливой рекламы и другие полезняшки.

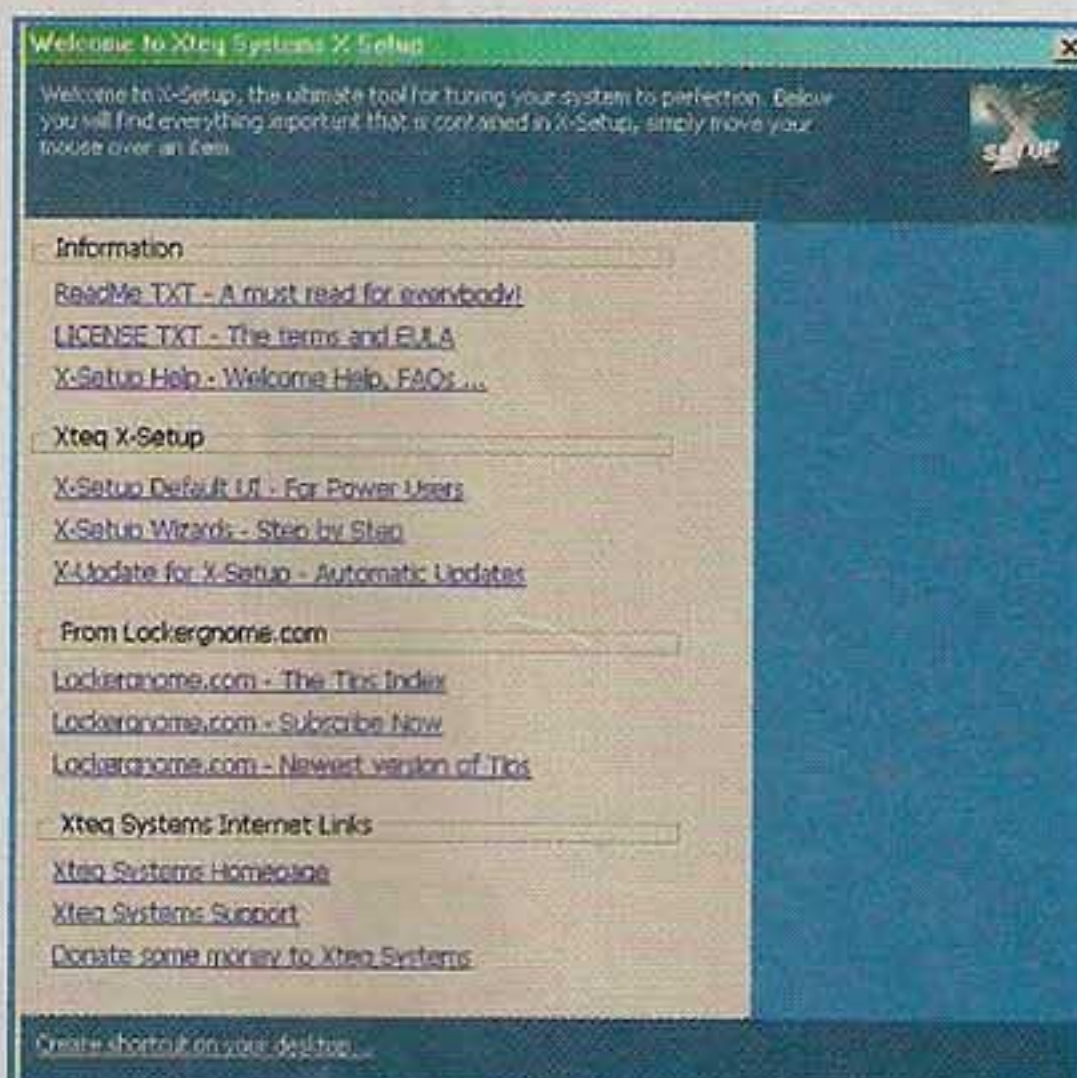
В целом, **Tweak XP** — надежный и красивый твикер. Его вполне можно порекомендовать начинающим и даже продвинутым пользователям, которые хотят навести в системе порядок. Однако для полного искоренения недостатков из **Windows XP** программа не подойдет — функций не так много, как хотелось бы. Зато есть несколько необязательных, но приятных дополнений, вроде генератора паролей и уничтожителя файлов.

Xteq X-Setup

Разработчик: Xteq Systems

Язык: Английский

www.xteq.com



▲ **Заглавная страница X-Setup: интерфейс красотой не блещет, зато настроек — море безбрежное.**

X-Setup — программа совсем другого сорта. Целью создателей **Tweak XP** было подогнать программу под нужды наибольшего числа пользователей, сделать ее красивой и доступной. Целью же создателей **X-Setup** было сделать утилиту как можно более мощной и покрыть все известные и неизвестные настройки, которые только существуют в системе. Из чего вовсе не следует, что программа проигрывает **Tweak XP** по другим параметрам. Интерфейс **X-Setup** хоть и не украшен полупрозрачными окошками и космическими обводами, но удобен и функционален.

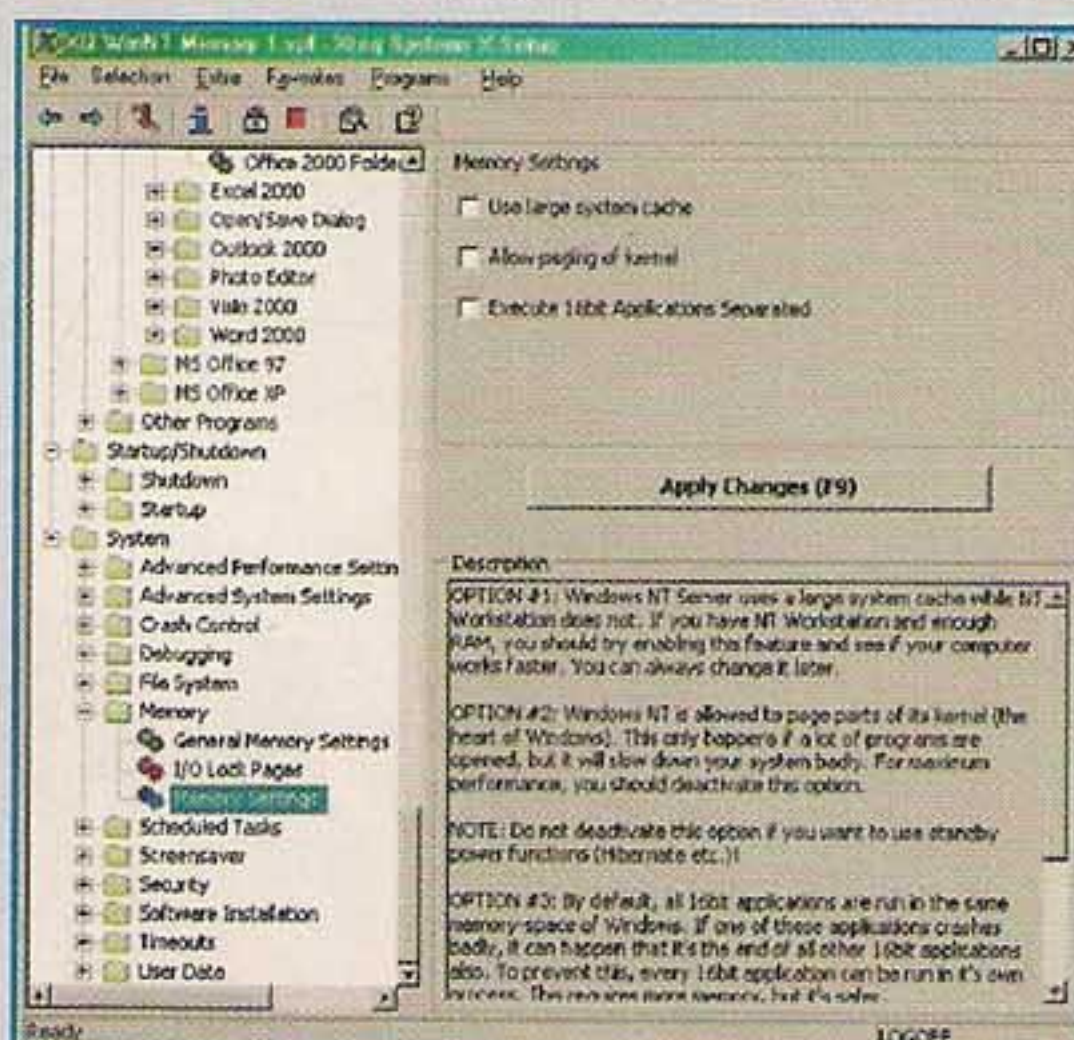
X-Setup — это по сути оболочка, к которой несложно подключать огромное количество плагинов, которые можно скачать с сайта разработчиков. Не переживайте: после установки программы вам не придется лезть в интернет. В стандартной поставке и так громадное количество настроек на любой вкус. В отличие от **Tweak XP**, этот твикер умеет настраивать не только **Windows**, но и несколько десятков популярных программ: основные почтовые клиенты и браузеры, большинство программ из комплекта установки **Windows**, **Microsoft Office**, все основные оболочки для языков программирования и даже несколько игр!

X-Setup может работать в двух режимах:

обычном (**Default**) и пошаговом (**Wizard Step-by-Step**). Как написано в справке программы, пошаговый режим предназначен для новичков, которые с помощью целого набора удобных мастеров смогут настроить любой параметр системы. На самом же деле все несколько не так. Пошаговый режим просто фильтрует возможности обычного режима и рассортировывает их по многим диалоговым окошкам. Но никаких мастеров...

Какой из режимов удобнее — решать вам. Мне, например, приятно, когда все настройки собраны в одном месте. И режим **Default** в этом плане гораздо удобнее. Тем более что для каждой из сотен настроек в небольшом окошке отображается подробнейшее описание и даже примеры применения.

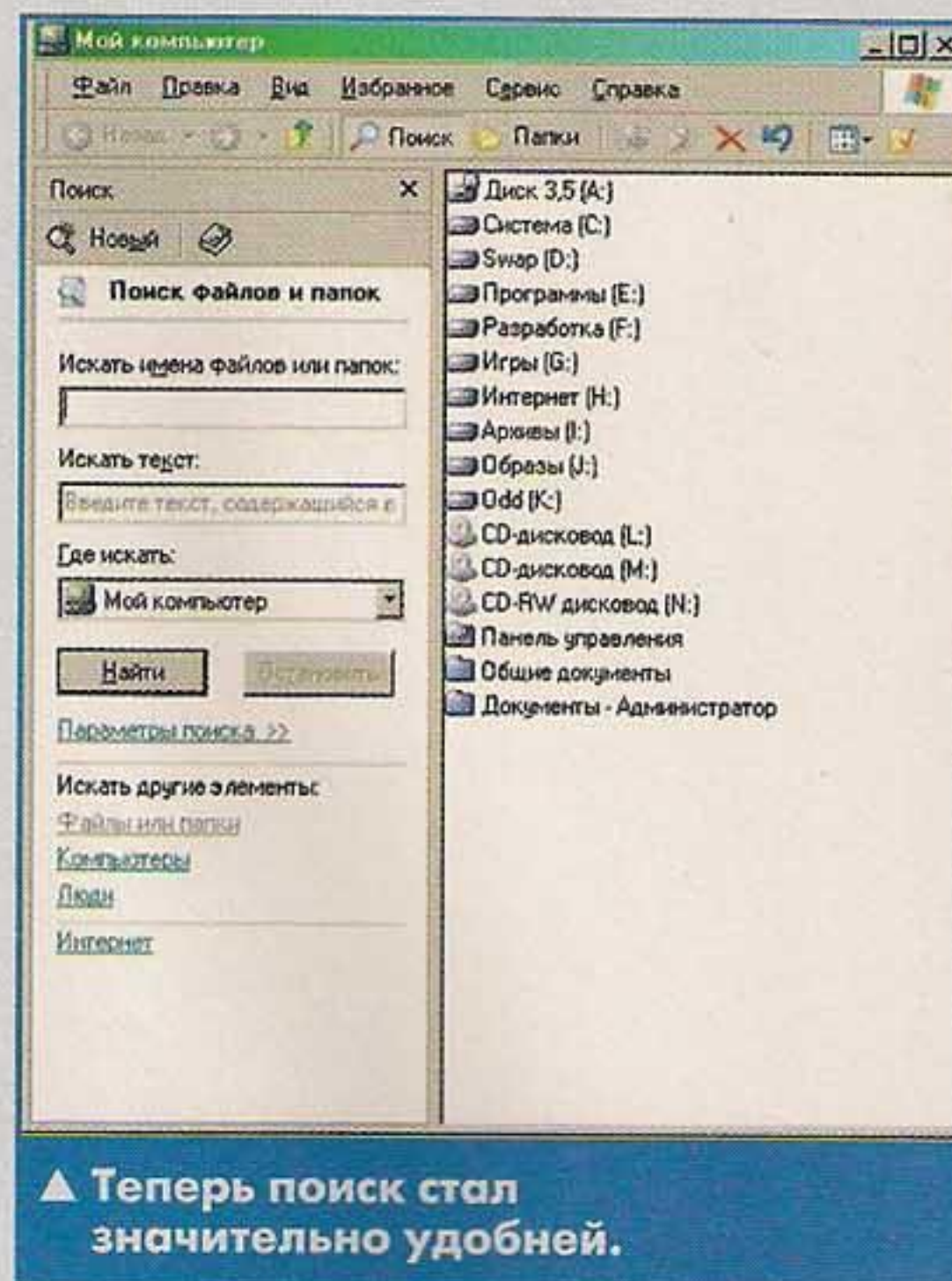
Из сотен настроек мне хотелось бы вы-



▲ **Для каждой из сотен настроек в небольшом окошке отображается подробнейшее описание.**

делить несколько на первый взгляд незаметных, но очень полезных. Например, в разделе **Appearance/Files&Folders** есть такие полезные настройки, которых я не видел ни в одном (!) твикере. Буквально за пару минут вы можете добавить новый элемент в контекстное меню любого файла и папки, добавить типы создаваемых объектов в подменю **Создать** и удалить ненужные. Избавиться от подсказок, которые появляются при наведении мыши на некоторые типы файлов или, наоборот, дописать новый тип файлов и задать ему необходимые подсказки. Также обратите внимание на интересную настройку в разделе **Files/Show/Hide File Extensions**, с помощью которой можно приказывать системе показывать расширения у файлов, у которых они обычно не показываются. Например, у ярлыков (**INK**) или файловых команд проводника (**SCF**).

В **Windows XP** вместо привычного диалога поиска появился помощник а-ля **Скрепкиш** из **MS Office**. В итоге, чтобы добраться до процедуры поиска, приходится продираться сквозь дебри диалогов, и так каждый раз. Это не очень удобно, но с помощью штатных настроек **XP** получится лишь слегка сократить количество диалогов, но не избавиться от них. Теперь можно вернуть старый добрый удобный диалог поиска «все в одном». Соответствующая опция спряталась в подпункте **Appearance/System/Find Files Dialog/Find Files Dialog Appearance**. Чуть ниже, в пункте **Find Files Dialog Options** вы можете выставить параметры поиска по умолчанию, чтобы каж-



дый раз не задавать их заново.

Настройки поведения мыши притаились в меню **Hardware/Mouse/X-Mouse/X-Mouse Options**. Эти опции перебрались сюда прямо из **X Window** — графической оболочки для **Linux**. Если вы поставите галочки в оба пункта (обязательно в оба), то окна станут активироваться, когда вы будете проводить над ними мышью. Не нужен будет лишний клик. Если у вас на рабочем столе вечный бардак и открыто не менее десятка окон, эта функция будет очень полезна.

Вообще, в **X-Setup** огромное количество удобных функций, и я советую вам не пожалеть времени и ознакомиться со всеми. Расписывать их можно долго, однако самые основные и неочевидные я уже перечислил.

Вместе с последними версиями **X-Setup** в качестве бонуса поставляется **CHM**-файл более чем с тысячей разнообразных советов и ответов на пользовательские вопросы. Этот файл является компиляцией всех выпусков электронного бюллетеня **Lockergnom** за 7 лет! В архиве рассылки громадное количество полезной информации — обязательно взгляните.

X-Setup — настоящая находка для твикера и прекрасный подарок продвинутому пользователю. С его помощью можно настроить что угодно, причем это выражение перестает быть только фигуральным, когда вспоминаешь, что фанаты программы ежедневно выкладывают в интернет новые плагины-настройки. Да и сами разработчики не сидят сложа руки, и функция **Automatic Update** каждую неделю вылавливает что-нибудь новенькое.



Какую же программу выбрать? Если вы хотите быстро оптимизировать систему, заставить ее работать немного шустрее, попутно искоренив некоторые неудобства, но не стремитесь вникать в тонкости, то выбор однозначен — **Tweak XP**. Если же вы из числа людей, которые хотят знать о системе все и способны долго сидеть над документацией, а аббревиатура «**RTFM**» для вас не пустой звук — выбирайте **X-Setup**. Его возможности превосходят потребности большинства пользователей. ■

МУМИ-ТРОЛЛИ

чудесное превращение



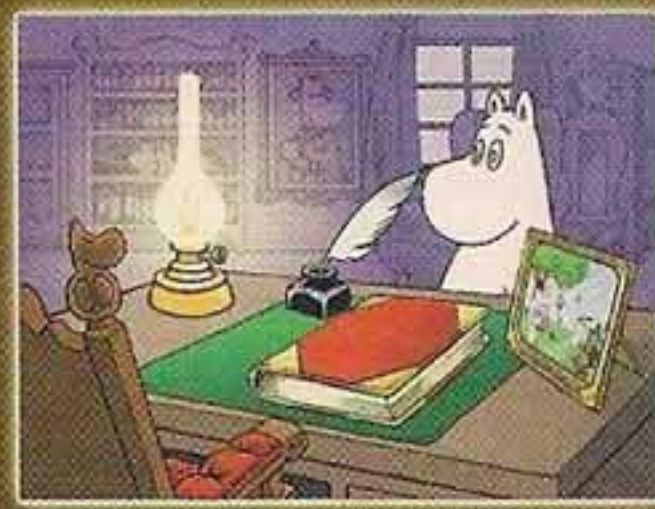
В игре «Муми-тролли: Чудесное превращение» Ваш ребенок поймет, что главной волшебницей в мире является доброта.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



TROLL.ru™
для умников и умниц





что нас ждет в "Матрице: Революция"

РЕВОЛЮЦИЯ ТЯЖДЕТ

Наступление неизбежно. Час X, время Ч. Месяц!.. Через месяц мы узнаем все. Третья часть эпопеи об эволюции машин и деградации человечества — "Матрица: Революция" — выходит на большой экран.

Ситуация, когда продолжение знаменитой серии приходится ждать годами, — обычное дело. За примерами далеко ходить не надо — "Звездные войны", "Чужие"... А вот когда премьеры сиквелов следуют одна за другой — необычно. Это из ряда вон.

Это стало возможным благодаря тому, что вторая и третья части фильма снимались одновременно. Почему так получилось, спорят до сих пор. Участники проекта противостоят друг другу. Одни говорят, что так изначально было задумано, другие — что "так уж вышло". Так называемую "официальную" версию озвучил продюсер проекта Джоэль Сильвер (Joel Silver): "Мы планировали выпуск обеих частей этим летом. А если бы у нас было в запасе еще шесть месяцев — мы закончили бы их вместе". Общепринятой является версия, что поначалу

"Матрица: Перезагрузка" и "Матрица: Революция" должны были стать одним фильмом. Только в процессе съемок выяснилось, что материала на одну часть слишком много. Фильм получался длительностью более четырех часов. Вот и разделили его на два. Последствия были... скажем так, разными. Поскольку часть материала "Матрица: Революция" была уже отснята, появилась возможность очень быстро



выпустить ее на экран. Вторая часть обогатилась такими "значимыми" сценами, как затяжной поцелуй Нео с Тринити и афро-барабано-диско-праздником в последнем оплоте человечества — Зеоне. Надо было как-то заполнять образовавшиеся пустоты в "Матрице: Перезагрузке", чтобы дотянуть по времени до полнометражного фильма...

Как бы то ни было, но, отметив премьеру, группа продолжила работу над заключительной частью трилогии. Деталей известно гораздо меньше, чем это было перед выходом на экран второй части. Между премьерами прошло настолько мало времени, что интерес публики не нужно особо подогревать. Джоэль Силь-

вер в одном из интервью заявил, что два фильма, выпущенные с небольшим промежутком времени, — несомненный плюс. Ведь затраты на маркетинг "Матрицы: Революции" будут близки к нулю. И правда, к чему лишние расходы, когда рекламным клипом длиной в 2 часа выступила "Матрица: Перезагрузка"?! Как там было в конце? "Смотрите продолжение". Сильвер очень надеется, что это сработает. Так и говорит: "Люди, посмотревшие вторую часть, захотят увидеть третью, поэтому никаких денег на раскрутку не потребуется".

Но есть у отсутствия предпремьерной раскрутки и свои минусы. Фанатам фильма приходится из кожи вон лезть, чтобы получить мало-мальски достоверную информацию о картине, ловить обрывки фраз и мутные намеки.

Революционная действительность

Ответы на вопрос, какой будет "Матрица: Революция", члены съемочной группы дают настолько разные, что диву даешься... Порой заставляет подозревать, что все это заранее спланированная акция. Чтобы держать зрителей в неведении как можно дольше. Или чтобы

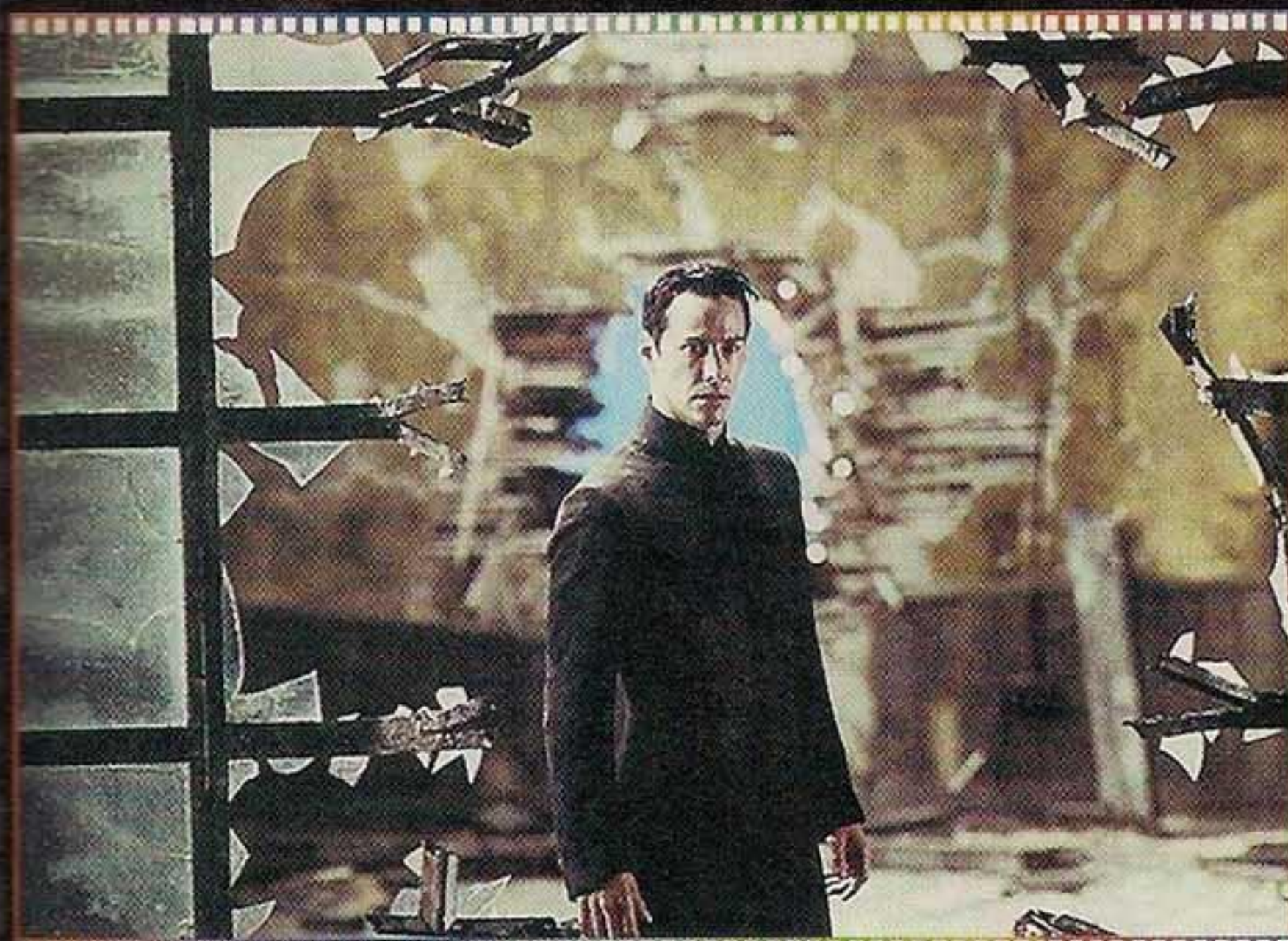


они пошли посмотреть кино хотя бы для того, чтобы разобраться, кто из создателей больше врал. Сейчас этого понять невозможно. Можно только догадываться... Судите сами.

Не секрет, что вторая часть трилогии оказалась весьма спорной. Одни ругали ее за то, что в ней мало действия и слишком много разговоров. Другие ловили фразы героев и сетовали на то, что они очень скуны; для них драки и погони — дело глубоко второстепенное. Любопытно, что и в



▲ "Матрица: Революция". Сцена под проливным дождем. Ракурс — "Смитти, это не ты спер у меня зонтик?!"



▲ Киану Ривз опять проломил стену. Судя по задумчивому лицу, высчитывает, сколько часов придется пролежать в ледяной ванне...

первой, и во второй группах общая оценка второй части колебалась от "безусловный шедевр" до "откровенный отстой".

Так вот, все тот же Джоэль Сильвер в небольшом интервью одному зарубежному киносайту выражал неподдельный восторг по поводу того, какой крутой будет "Матрица: Революция". Он утверждал, что в "Революции" основной упор будет сделан на экшен-элемент. Действие будет проходить большей частью вне Матрицы — в реальном мире. Кульминационный момент — битва машин и людей в Зеоне. Сражение займет целых четырнадцать минут, а его съемка обошлась в 40 миллионов долларов. Радуйтесь, поклонники крупных планов с разорванными телами и покореженными железками!

На вопросы по поводу диалогов Сильвер ответил весьма уклончиво: "Диалоги есть, но их количество не так чтобы совсем велико". Бедные любители киберпанк-философии уже было расстроились, как вдруг Джоэль в столь же коротком интервью другому киносайту за-



являет: "Матрица: Перезагрузка" была больше рассчитана на массового зрителя. Поэтому в ней больше экшен-элементов. А "Революция" заставит вас задуматься". И что все это значит? Вероятно, первый сайт был сайтом экшен-поклонников, и Джоэль Сильвер говорил им то, что они хотели услышать. А второй сайт соответствовал запросам поклонников-философов, и лучезарный Джоэль лил бальзам на их раны. Продюсер — что с него взять. Должность у него такая.

Кладезь достоверности

Поищем информацию в других источниках.

Может быть, тому виднее, каким будет новый фильм, кто находится на съемочной площадке выше всех (по служебной необходимости)? Джон Гаэта (John Gaeta), постанов-

щик трюков и специальных эффектов трилогии, считает, что "Матрица: Революция" будет более эпической". К его словам следует относиться со всей серьезностью. На съемках в Австралии братья Вачовски решили, что сцены полета над мегаполисом надо снимать не в виртуальной реальности, а... в реальной действительности. Что моделирование полета вертолета на графических станциях старо, банально и не дает нужно-



го эффекта. Сказано — сделано. И пронесся над улицами Сиднея настоящий вертолет, пугая прохожих... В нескольких кварталах перекрыли движение. Из трех небоскребов, лежащих по курсу, эвакуировали жителей. Возможно, именно из окна вертолета Гаэта увидел особую эпичность "Матрицы: Революции"... Ведь эпичность предполагает глубокое наполнение смыслом? Или нет? Тот же Гаэта, рассказывая, насколько сильно вторая часть будет отличаться от третьей, напирал не на "качество", а на количество. "В третьей "Матрице" будет значительно больше машин. Больше, чем в первой и второй вместе взятых. Больше всего фильм будет напоминать фильм "Чужой". Компьютерная анимация позволяет создавать очень реалистичные модели техники, и Вачовски решили этим воспользоваться..."

Вачовски применяли компьютерную графику начиная с первой "Матрицы". Но, в пик Гаэта, Киану Ривз (Keanu Reeves) aka Нео поведал о том, что многие "боевые" сцены, в отличие от предыдущих частей, снимались в реальности и без использования компьютерной графики. "Постановщики трюков использовали настоящих людей для съемки полетов между полом и потолком. Мне понравилось исполнение этих трюков с помощью механизмов, когда четыре-пять человек за один раз взмывали в воздух, совершая головокружительные кульбиты". И это притом, что ESC набрала в штат 250 художников, которые занимались компьютерными эффектами для "Революции". А ведь не только эта компания работала над эффек-



тами. По сообщениям, в подготовке спецэффектов принимали участие такие фирмы, как Sony Pictures Imageworks, Animal Logic, Buf, Tippett Studio, Pixel Liberation Front и другие. Только в стенах ESC было создано более 1500 сцен для обоих фильмов.



Неужели мы увидим Нео, выполняющего сложные трюки "по-настоящему"? Вероятно, да. И это удалось Киану не только потому, но и кровью. Ривз сетует на то, что его угораздило похвастаться своими физическими возможностями перед постановщиком "боевых" сцен (Yuen Wo Ping) и самими Вачовски. И после этого — началось. Как только он делал трюк, они тут же начинали шептаться и переглядываться. В следующем дубле Киану предлагалось повторить все то же самое, только схема становилась сложнее раза в два. И так бесконечно. "Это заканчивалось тем, — говорит Ривз, — что я должен был лежать и отмокать в ледяной ванне много вечеров подряд. Если каждый день получать микро-разрывы мышечной ткани, то потом у вас будет воспаление. А мне — 38 лет. Я не 22-летний молодой человек, который без конца может выполнять прыжки с разворотами!" В общем, довели Нео до ручки. И что же после всех этих испытаний он думает о фильме? Оказалось, что у него тоже трудности с определением. — "Первая часть — рождение Избранного. Вторая — о его жизни. Третья — о его смерти. Впрочем, я не знаю. Возможно, ее надо было назвать "Воскрешением", это бы больше подошло".

Именно благодаря Ривзу стал возможен такой скорый выход третьей части. Так считают братья Вачовски. В одном из своих интервью они рассказали, сколько у них было трудностей с исполнителем роли Морфеуса — Лоренсом Фишбурном (Laurence Fishburne). "У нас не было проблем с его профессиональной пригодностью. Только нам пришлось переснять 70, нет, скорее 90 сцен с



его участием. Он знал, что мы не могли заменить его. Слава богу, что нам не пришлось проходить через это с Киану Ривзом. Иначе мы до сих пор продолжали бы съемки". Выходит, что перегнать Лоренса палку, и мы увидели бы в "Матрице: Революции" нового Морфеуса. Так, как это случилось с Оракулом.

Замена Оракула была вынужденной. Глория Фостер (Gloria Foster), которая снималась в роли Оракула для "Матрицы" и "Матрицы: Перезагрузки", умерла в больнице от сахарного диабета. Это заставило братьев Вачовски дополнительно "поработать" над персонажем. В результате Оракул научилась принимать "разные формы". Но Оракул всего лишь "программа". Объяснить смену внешности виртуаль-

ного персонажа — пара пустяков. А как объяснить новое лицо у “реального” героя? Не знаете? На счастье Лоренса, братья, видимо, тоже не смогли придумать.

Смерть Глории Фостер — не единственная за время съемок “Матрицы”. Создается впечатление, что картину просто преследовала череда неудач. Самая первая Зея (Zee), актриса Айлия (Aaliyah), погибла в авиакатастрофе. Она не успела приступить к съемкам. Братьям не пришлось переснимать эпизоды с новой Зеей — актрисой Ноной Гайе (Nona Gaye). Мы видели Зею в “Перезагрузке” всего в нескольких кадрах. Однако ее роль в “Матрице: Революции” гораздо более значительна. Поэтому все, что может сказать о трилогии Нона Гайе, касается в большей степени третьей части. Она утверждает, что последний фильм даст ответы на все вопросы, которые возникли у зри-



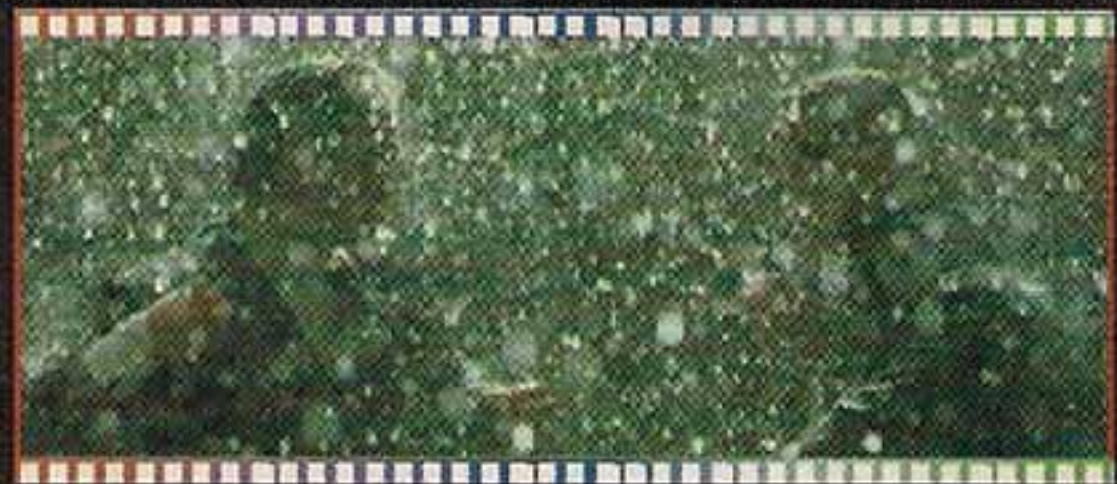
телей после просмотра первых двух. “Люди поймут все, когда посмотрят фильм. А сейчас я встречаю много людей, которые во время просмотра задаются вопросом — что происходит на экране? Без сомнения, — продолжала Нона, — фильм несет в себе глубокую философию, и зрителям все равно придется поработать головой. Осознать до конца ответы на вопросы, заданные фильмом, будет непросто. Думаю, что все будет зависеть от вашего восприятия. Когда я читала сценарий, мне самой пришлось с этим столкнуться”.

Интересная постановка вопроса. Ищите ответы, ибо они есть. А если вы их не нашли, значит, ваше восприятие было неправильным! Еще Конфуций жаловался на то, что очень трудно найти черную кошку в темной комнате — особенно если ее там нет. Будем надеяться, что с кошками в “Революции” все в порядке. Иначе — искать не переискать...

Двух мнений быть не может?

Мнение руководства узнали. Артисты высказались. Кто еще? На сцене художник по костюмам Ким Барретт (Kym Barrett): “Нам пришлось дополнительно изучать свойства каучука. К концу съемок мы знали всех, кто делает фетиш в Сиднее, Франции и Лондоне”. Это все? Ну что ж, теперь можно не беспокоиться. Резины в фильме будет много...

Не последнюю роль в любом фильме играет музыка. Композитор Дон Дэвис (Don Davis) написал музыку для “Матрицы: Революции”. Его же музыку мы слышали в “Перезагрузке”. Братья Вачовски остались довольны работой Дона над второй частью — при том, что к музыке они относятся очень щепетильно. Джоэль



Сильвер говорит по этому поводу: “Братья Вачовски считают музыку очень важной составляющей фильма. Очень внимательно относятся к ней, поскольку сами являются творческими личностями. Они чувствуют музыку и ее вклад в общую стилистику фильма”. Как оказалось, Вачовски остались весьма довольны композитором. Иначе как объяснить, что Дону Дэвису доверили писать шесть часов музыкального сопровождения к сиквелам. Кроме того, он же успел потрудиться над музыкой к “Аниматрице” (девять мультипликационных фильмов по мотивам “Матрицы”) и над звуковым оформлением к игре Enter the Matrix... Очень плодовитый композитор. Его музыка построена на пульсирующих ритмах и резонансных эффектах. Действительно, “дискотека” в Зеоне — незабываема. Для “Матрицы: Революции” Дон Дэвис создал синтез классики и постмодернизма. Двести нанятых музыкантов превращали написанные им ноты в звуки. Кстати, именно Дон был композитором одного из первых фильмов братьев Вачовски — Bound (“Связной”). Этим, в частности, объясняется то, что именно его пригласили для работы над “Матрицей”. Сам Дон на эту тему не распространяется. Он уже всю жизнь трудится над музыкой к своей опере “Rio de Sangre”, которую собирается представить публике в 2005 году.

На поле боя

“Матрица: Перезагрузка” задала немало вопросов тем, кто искал в фильме философскую подоплеку. Каким образом Нео сумел остановить стражей (машины для поиска и уничтожения кораблей повстанцев) в реальном ми-



ре? Не внутри Матрицы, а вне ее? Ведь тут не должно быть места суперменам. Здесь действуют законы физики. Еще Арнольд Шварценеггер проверил различие между реальным и виртуальным миром на собственном кулаке в фильме “Последний киногерой”. Когда он попробовал разбить рукой стекло в машине, как делал это тысячу раз “за экраном”, он познал много новых ощущений. Его заключение — “Это было больно!”. Или Нео превратился из киберсимвола в кибер-Бэтмена?..

Братья Вачовски писали трилогию как цикл Рождения, Жизни и Смерти. Раз “Революция” повествует о смерти, то кому умирать? Нео? Человечеству? Матрице? Неоднозначность второй части, смутность поставленных вопросов и неясность ответов породили море домыслов среди поклонников.

Многие решили, что Нео легко остановил стражей потому, что Зеон так же нереален, как и все остальное. Он такой же плод Матрицы. Именно поэтому Оракул могла предсказать встречу Нео, Морфеуса и Троицы. Она



▲ Многие киноманы считают, что именно ей нужно было поручить роль женщины-киборга в фильме “Терминатор-3”.

просто знала это заранее. Если это так, то финал трилогии будет печальным.

Другие же предположили, что Нео — сверхчеловек. Поскольку люди лежали без движения столько времени, у них активно работал только головной мозг (инициируемый Матрицей). Но



эволюция шла вперед, и Нео — новый представитель рода человеческого. Он научился пользоваться всей мощью своего мозга (а не теми жалкими 10%, которыми мы довольствуемся сейчас). С Нео возродится новое человечество, а машинам суждено проиграть.

Заметили, какое “единомыслие” по поводу финала? Никто не может просчитать точно, чем все закончится... И это несомненный плюс для режиссеров. Значит, сборы от проката фильма будут большими. Финансовый успех обеспечен. Только ведь нас интересует не финансовый успех братьев Вачовски. Тем более что обеспечить его будем мы. Главный вопрос, волнующий зрителя, — будет ли фильм интересным?

Несмотря на заслуженную критику, в “Перезагрузке” есть некоторое общее развитие идеи. Вторая часть не стала ярким клипом с бесконечным числом ударов, блоков и бросков. Это все еще хорошее научно-фантасти-



ческое кино. Нет почти никаких сомнений — “Революция” будет таким же стильным фильмом, как и два предыдущих. Но! Почти все аналитики сходятся во мнении, что фильм вряд ли сможет превзойти успех первой части. Ведь этот успех во многом обусловлен новизной идей. А “Революция” лишь развивает старую концепцию. Впрочем, иногда ведь случается то, чего никто не ждет... ■

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10,
также истребитель F-15

- Усовершенствованная модель
управления самолетом

- Новые графические эффекты

- Встроенный редактор миссий

- Воздушные бои в небе над Кавказом
и Крымом



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дмитрий Карасев aka dOk / dOk@igromania.ru

ФОТОПИСЕЦ

Шумная компания внешних накопителей пополнилась новым мегаустройством от японской фирмы **GreenHouse**. Японцам удалось в очередной раз удивить индустрию и скрестить ужа с ужом. Накопитель с



"несерьезным" названием

DISPY GH-DISPY24 (Digital Storage Easy Copy) совмещает в себе считыватель карт памяти и CD-R/RW привод. Поддерживаются практически все форматы карт памяти: Memory Stick, SD, Compact Flash (Type I, II), Smart Media, MultiMediaCard, Microdrive. Устройство понимает диски стандартов CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo-CD (для записи мультисессионных дисков), Video CD, CD Extra, CD TEXT, CD-R, CD-RW и High-speed-RW. Устройство подключается к компьютеру через интерфейс **USB 2.0**, но может работать и автономно.

В этом режиме привод может копировать информацию с карты памяти напрямую на лазерный диск нажатием всего одной кнопки. Возможность эта как нельзя кстати придется фотографам всех мастей. Нажали кнопку — и через несколько минут можно снимать снова, а домашняя библиотека пополнилась новыми кадрами. Это избавляет от необходимости покупать дорогие карты повышенной емкости и постоянно иметь под рукой компьютер. Достаточно брать с собой на долгую съемку пару дисков и сей агрегат. Размеры устройства — **157x184x33 мм**, вес — **597 грамм**. Как говорится — да здравствуют японские Мичурины, самые компьютеризованные Мичурины в мире!

ГЛАЗАСТЫЙ МАЛЫЙ

Лето — время мини-юбок, мини-блузок и мини-цен. Компанию вышеописанным маленьким человеческим радостям может составить новый продукт от **Logitech** — цифровая минифотокamera **Digital Pocket Camera**.

При своей мини-цене в **72 у.е.** (на сайте **Amazon.com**) этот аппарат содержит **1,3-мегапиксельную матрицу**, оптический видеоискатель, **16Мб** встроенной памяти и встроенный аккумулятор.



С компьютером **Pocket Camera** общается посредством **USB-интерфейса**.

Все это великолепие облечено в алюминиевый корпус, гарантирующий сохранность содержимого и долголетие миникамеры.

В итоге мы получаем практически идеальный фотоаппарат путешественника/отдыхающего — легкий, компактный, прочный — жаль, что память встроенная и придется искать ближайший компьютер для сохранения результатов съемки. Да и лето, к сожалению, скоротечно скончалось... Здесь никакая камера не поможет.

ВСЕ ВЫШЕ, И ВЫШЕ, И ВЫШЕ...

Компания **Sony** объявила о выпуске нового фотоаппарата с **8-мегапиксельной матрицей Type 4 Super HAD CCD 2/3**. Профессиональная цифровая фотокамера **CyberShot DSC-F828** выглядит таким Голиафом по сравнению с вышеописанной миникамерой от **Logitech**.



В новой модели используется светофильтр, добавляющий к стандартной триаде из синего, зеленого и красного изумрудный цвет. После прохождения светофильтра четырехцветное изображение на лету преобразуется назад в триадные цвета. Помимо новой матрицы, в камере от **Sony** применяется мощный графический процессор, имеющий на **40%** большую производительность, чем в прошлой модели с **5,2-Мпикс** матрицей. Такая производительность позволяет, по словам представителей компании, достичь двукратного увеличения скорости обработки изображений.

Также поддерживается запись видеофайлов (в случае с девушкой крайне необходимая) в формате **MPEG1** с различными настройками "качество/объем": **Movie VX Fine, VX standard, HQX, Presentation, Video**. Светочувствительность матрицы высока и простирается от **100 ISO** до **800 ISO**. Режимы полноцветной ночной съемки (**NightView**) и съемки в полной темноте (**NightFraming**) позволят не пропустить ни одного важного момента. ЖК-экран имеет диагональ **1,8 дюйма** и отображает **135000** точек, возможна съемка и с использованием электронного видеоискателя, отображающего **235000** точек.

Автоматический фокус наводится как по одной точке, так и по нескольким точкам одновременно. Также пользователь может сам выбирать одну из пяти областей кадра, по которой будет произведена фокусировка.

Полученные снимки и видеофайлы можно просмотреть, подключив камеру напрямую к телевизору при помощи разъема **AV-Out**. С компьютером фотокамера общается посредством интерфейса **USB 2.0**.

Питается фотомонстр от аккумулятора **InfoLITHIUM**, обеспечивающего почти **4 часа** непрерывной работы. Все это великолепие обладает немалыми габаритами — **134,4x91,1x156,7 мм** — и весит **955 грамм**. Жаль только, цена пока неизвестна.

РАСПАЛЬЦОВАННЫЕ ПАЛКИ

Компания **Logitech** решила порадовать и вернувшихся с южных широт геймеров. Отдохнувшие и налившиеся силой ручки игроков ожидают два новых джойстика совершенно внеземной красоты и футуристических форм.

Logitech Extreme 3D Pro (40 долларов) содержит аж **12** программируемых кнопок, удобную ручку с прорезиненной шляпкой,двигающейся в восьми направлениях. Сие устройство прекрасно подходит как для автосимуляторов, так и для сложных авиасимов. Жаль, что у человека всего десять пальцев...



Logitech Attack 3 (25 долларов) выглядит немного попроще своего старшего собрата и содержит только **11** кнопок управления. Зато эта модель обладает неоспоримым преимуществом для людей нетрадиционной ручной ориентации — левшей. Ручка джойстика отлично подходит как для правой, так и для левой.



Оба устройства совместимы как с **PC**, так и с **Macintosh**. Основание специально утяжелено, дабы джойстики занимали как можно меньше места и при этом не скользили по столу.

ОКРУЖЕННЫЕ ЗВУКОМ

Недолго **Creative** наслаждалась гордым одиночеством на рынке внешних звуковых карт формата **5.1** — немецкая фирма **Terratec** решила отхватить себе лакомый кусочек от звукового пирога. Орудием в борьбе за сердца покупателей стала карта **Aureon 5.1 USB**.

Симпатичная на вид коробочка содержит в себе аудиочип **VIA Envy 24HT** с поддержкой форматов **Dolby Digital, AC3, DTR** и **Dolby Pro Logic II**. Карта содержит микрофонный и линейный входы, шестиканальный выход и специализированный выход на наушники.



Все разъемы, как и положено, позолоченные. Также есть оптический и коаксиальный интерфейсы SPDIF.

В комплекте с карточкой поставляется WinDVD фирмы InterVideo и детище производителя профессиональной акустики Steinberg — программный пакет Traktor DJ.

Цена устройства вполне приемлема для такого широкого набора возможностей и составляет порядка 100 евро.

СИММЕТРИЧНАЯ ЗАГОГУЛИНА



Creative, однако, тоже не тратила время зря и ответила всем конкурентам выпуском новых карт ли-

нейки Audigy 2. На рынок вышли три новых аудиокарты: Sound Blaster Audigy 2 ZS Digital Audio, Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum и глава всего семейства — Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro. Стоит все это удовольствие отнюдь не мало — 157, 233 и 293 доллара соответственно.

От предшественников карточки отличаются поддержкой формата вывода 7.1, а также форматов DirectSound/MME/WDM/ASIO 2.0 и EAX 4.0 Advanced HD. Базовая модель Digital Audio оснащена тремя линейными выходами, линейным входом, микрофонным входом, входом TAD, разъемами MIDI и IEEE 1394, оптическим цифровым входом и выходом.

Более навороченная Platinum дополнительно оснащена отдельным вынесенным блоком разъемов для установки на передней панели в 5-дюймовый отсек корпуса.

Platinum Pro помимо всего вышеперечисленного великолепия оснащена AUX-входом и пультом дистанционного управления.

Именно этим картам суждено захватить и удерживать форпост нового сектора рынка. Судя по характеристикам, им это вполне по силам, да и цены соответствуют аналогичным продуктам на базе чипа VIA Envy 24HT.

HASTA LA VISTA, BABY!

В свете заявлений AMD об анонсе Athlon 64 в конце сентября судьба семейства Athlon XP становится все более туманной. Цены на эти процессоры стремительно ползут вниз в извечной конкурентной борьбе с Intel Celeron, а производители чипсетов для этого процессора уже заявляют о выходе последних наборов системной логики для этой 32-битной платформы.

Компания VIA анонсировала выход нового чипсета для платформы K7 с поддержкой двухканальной памяти стандарта DDR400 и системной шины 400МГц. Чипсет VIA KT880 станет, вероятно, последним набором системной логики от VIA для платформы K7. Его планируется запустить в массовое производство в сентябре-октябре этого года.

КАРЛИКОВЫЙ ИСПОЛИН

Компания AMD, в свою очередь, порадовала и удивила компьютерное сообщество слухами о грядущем выходе младшего брата Athlon 64 — Athlon FX (по другим источникам — Paris).

Этот полумифический процессор, основанный на ядре Athlon 64, обладает урезанной в 4 раза кэш-памятью (256кбайт против 1Мбайт у

Athlon 64) и поддерживает только одноканальную память DDR400.

Но это еще не все — несмотря на свое 64-битное ядро, Paris не сможет выполнять 64-битные приложения! Смысл выпуска процессора заключается в замене всего семейства Athlon XP и стимуляции перехода пользователей на платформу Socket 754.

Все это звучит слишком похоже на правду, чтобы быть вымыслом. Если подобный процес-

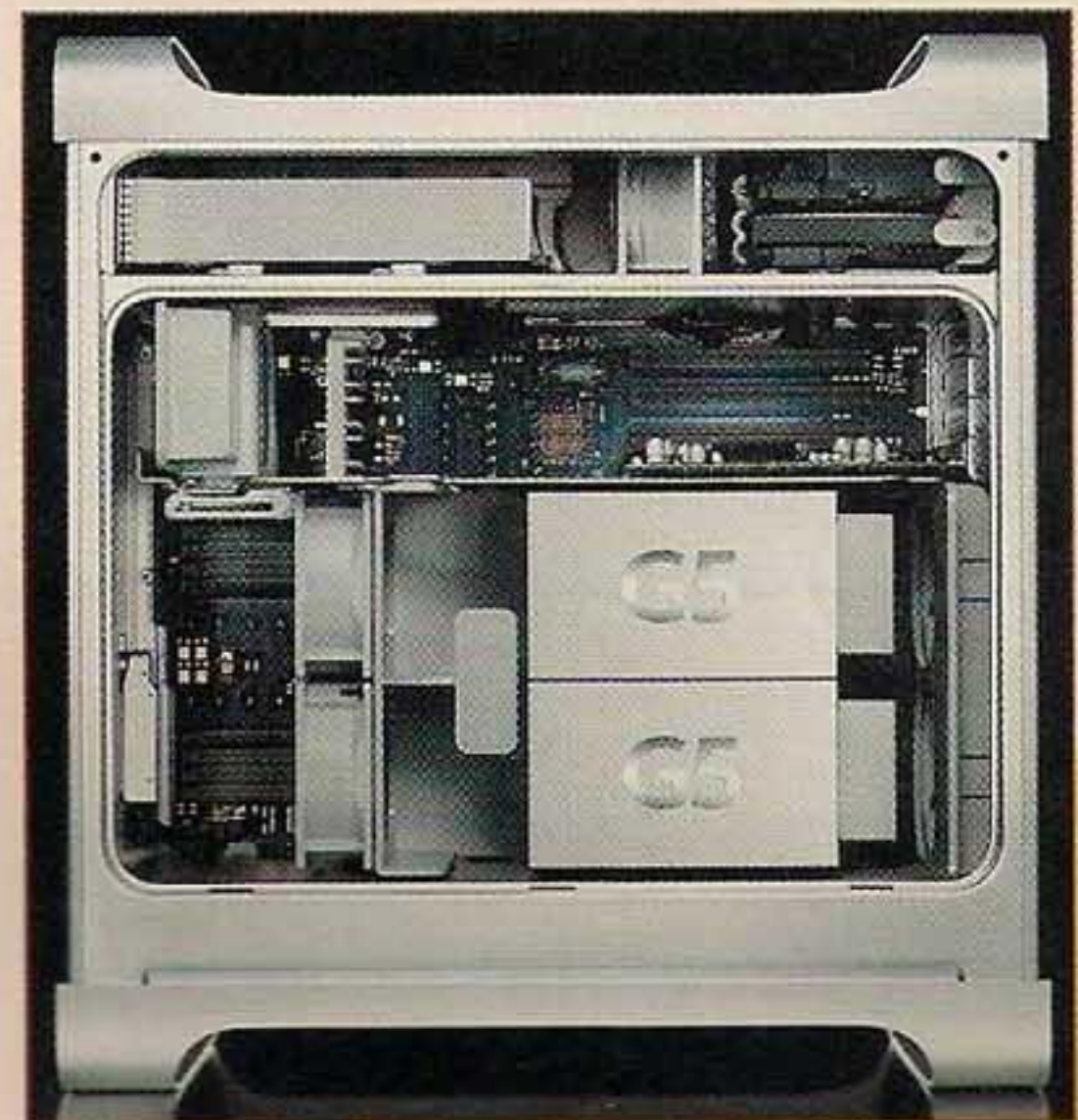
сор все-таки выйдет на рынок, то, полагаю, поло-



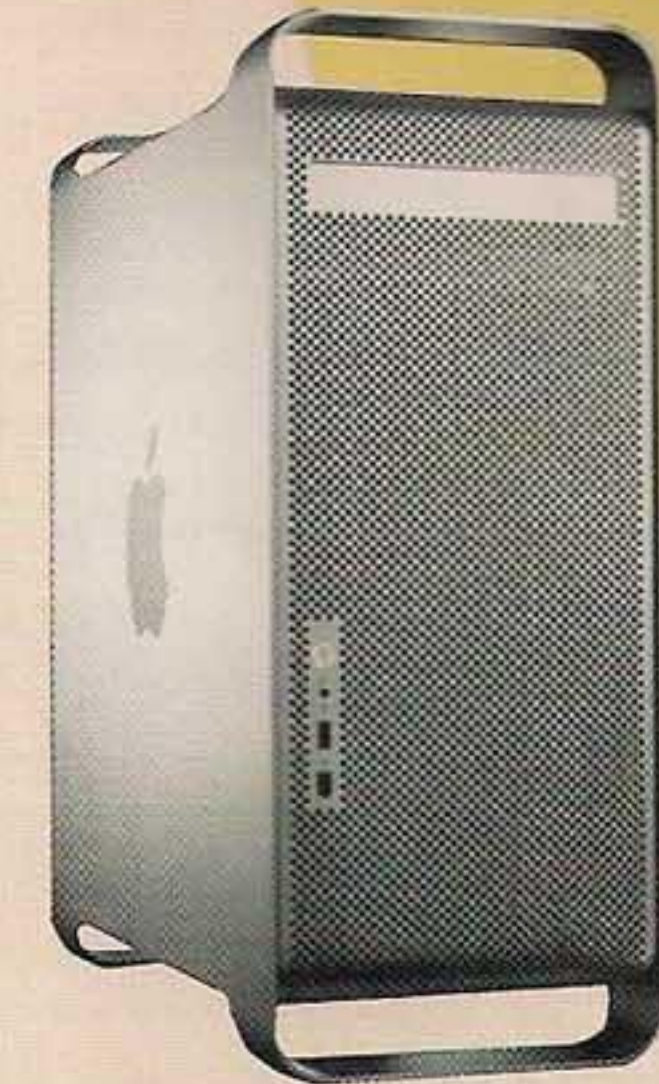
вина компьютерного населения Земли будет заниматься решением проблемы превращения гадкого, но дешевого утенка в гордого белого лебедя — ядро-то позволяет. Будем ждать.

ЯБЛОЧНЫЙ СПАС

В аккурат к яблочному спасу компания Apple разродилась новой моделью — Apple Power Mac G5. Спецификации нового компью-



тера приводят в трепет — 64-битный процессор G5 с частотой от 1,6ГГц до 2ГГц, частота системной шины варьируется от модели к модели и достигает 1ГГц — самого большого показателя для персональных ПК. Скорость передачи данных по шине достигнет 16Гб/с!



В качестве оперативной памяти используются модули DDR333/DDR400 (в зависимости от модели). Также поддерживаются интерфейсы Serial ATA и AGP 8x Pro. На системы устанавливаются видеокарты NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra и ATI Radeon 9600 Pro. Стандартная

комплектация оснащена комбинированным приводом CD-RW/DVD-R SuperDrive, гигабитной сетевой карточкой и

уникальной системой охлаждения устройств, разделяющей корпус компьютера на 5 независимых тепловых и акустических зон. Эта система позволяет добиться отличного охлаждения компонентов и тишайшей работы ПК.

Будем ждать традиционного перехода инновационных решений Apple на платформу PC. А кому ждать не очень хочется — милости просим в стан "яблочников" — готовы 2000 у.е. за систему со следующей конфигурацией:

Процессор: 1,6ГГц PowerPC G5

FSB: 800МГц

Память: 256Мб 333МГц DDR, 4 разъема DIMM, поддерживается до 4Гб

Жесткий диск: 80Гб Serial ATA

Видеокарта: NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra-64 Мб DDR

3 разъема PCI (64 разряда, 33МГц)

4x SuperDrive

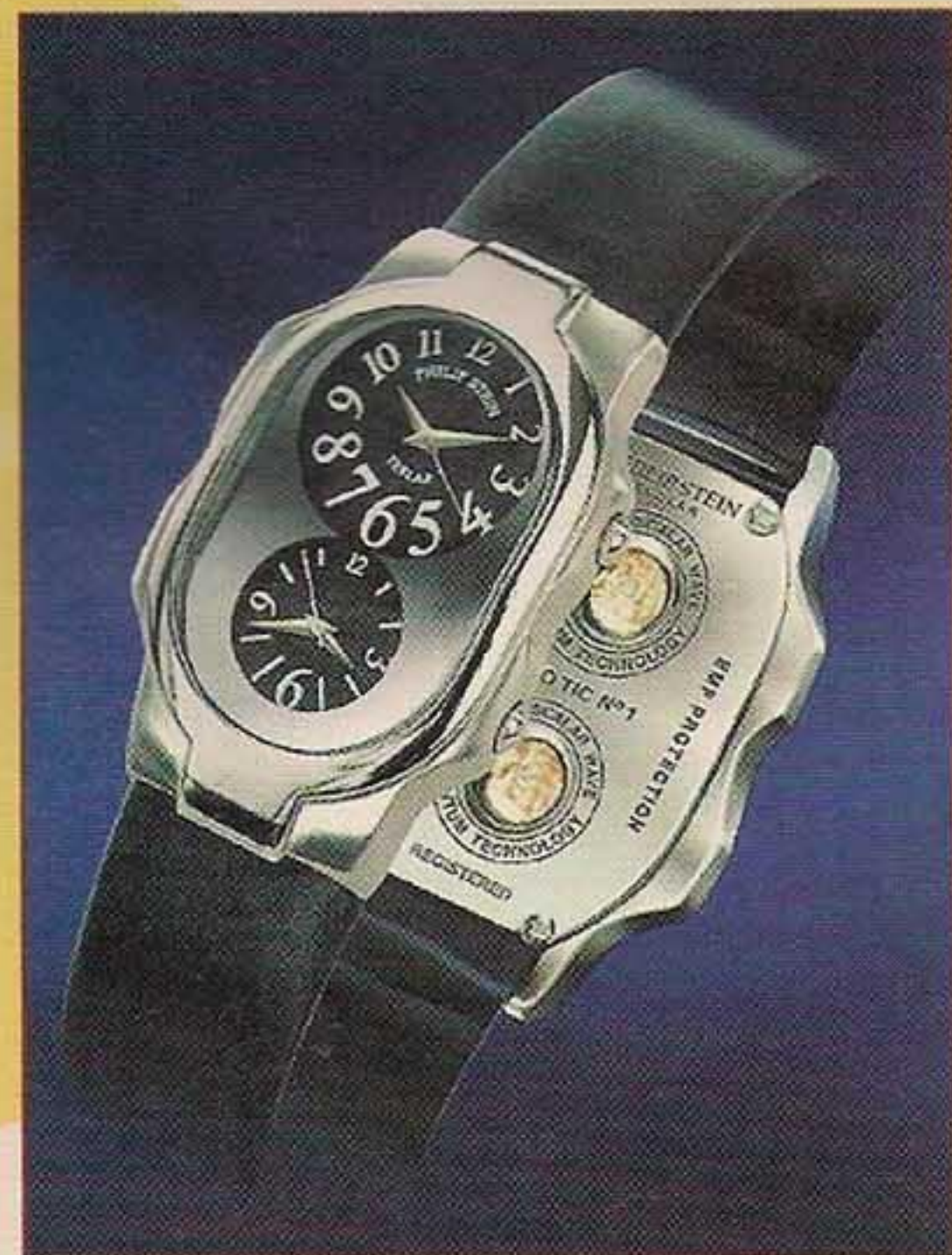
Компьютер чуть помощнее с FSB 900МГц и 512Мб DDR400 обойдется в 2300 убитых ено-тов.

ВЫКИДЫШ ПРОГРЕССА

Ну и, напоследок, одна из самых радостных для меня новостей последнего месяца. По сведениям интернет-сайтов, в открытой продаже появились некие мегачасики, надежно защищающие своего владельца от вредного и вездесущего воздействия электромагнитного излучения мобильных телефонов, радио и компьютеров.

Этот прибор якобы содержит катушки индуктивности, поглощающие излучение электрических устройств. Меня, тем не менее, мучает один вопрос: если излучение столь надежно глушится, то каким образом вообще будет работать мобильный аппарат?

Часы находятся на руке, телефон в момент разговора — прямо у мозговых полушарий, и если уж заглушка в них столь мощная, то, может, телефон стоит вообще выбросить — ведь связь-то забивается. Темна вода в облаках...



Интересно — а исследовал ли кто-нибудь вопрос о вредности самих часов с катушками? Пока вроде нет. Но не мешает многим знаменитостям пользоваться данным чудом мысли человеческой. Среди покупателей часиков стоимостью от 600 до 2000 долларов числятся Мадонна, Оззи Осборн и некоторые другие известные личности.

МАТЕРИНСКОЕ СЧАСТЬЕ

Обзор новых наборов системной логики

Дмитрий Карасев а.к.а. ddk / ddk@igromania.ru

Лаборатории hi-tech гигантов трудятся в поте лица, готовя отдохнувшим покупателям сюрпризы к окончанию отпуска. Лето-2003 стало особенно плодотворным на анонсы и презентации. Естественно, наш вечно молодой и бодрый "Железный цех" не мог пройти мимо такого изобилия. Продираясь сквозь ворохи пресс-релизов и мегабайты электронных писем, мы готовы представить на ваш строгий суд квинтэссенцию новинок рынка чипсетов. Итак, приветствуйте, вот они — кандидаты на потрошение наших и без того изрядно похудевших от летних каникул кошельков.

ТОРЖЕСТВО INTEL'ЛЕКТА

Главная функция чипсета — создать базис для функционирования процессора и периферии. Меняются они — меняются и чипсеты. Едва прозвучала информация о новой версии процессоров **Pentium 4** с поддержкой 800МГц шины, как на рынок обрушилась волна новых наборов системной логики. Несомненно, одним из самых многообещающих из них является чипсет от "опальной" VIA — **PT800**.

VIA PT800

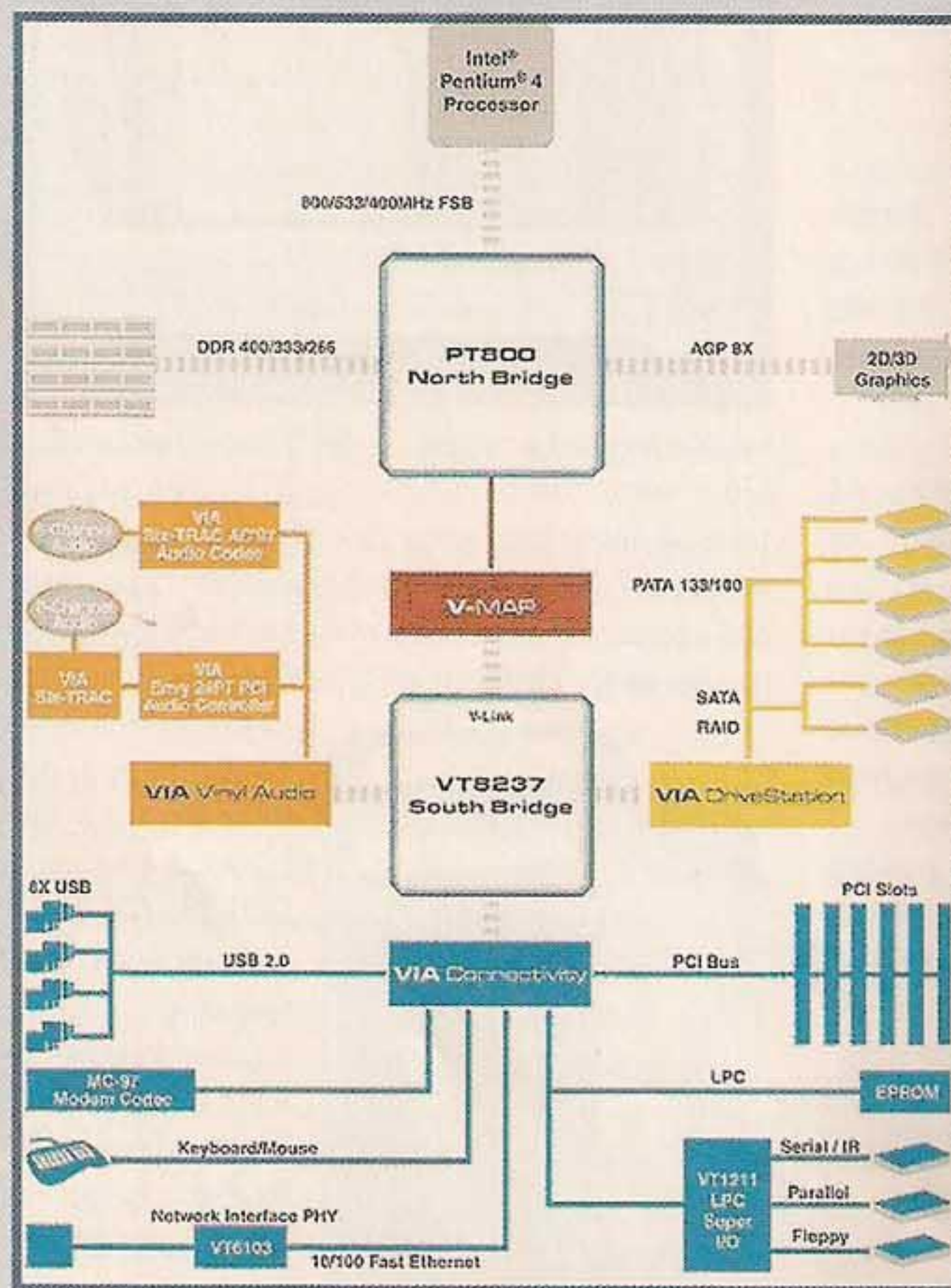
Не так давно закончившееся судебное разбирательство между **Intel** и **VIA** завершилось подписанием мирового соглашения. В течение 10 лет компания **VIA** имеет право выпускать любые чипсеты для платформы **Intel**, причем не платя никаких отчислений в казну мирового гиганта. Прочие же производители лишены этого "подарка судьбы" и вынуждены прибавлять около 5 долларов к стоимости каждого набора микросхем. **VIA**, фактически, получила карт-бланш и, окончательно воспрянув духом, выпустила на рынок чипсет, просто под завязку набитый всякого рода вкусностями. Вот основные из них.

- Поддержка всей линейки процессоров **Intel Pentium 4**
- Поддержка технологии **Hyper-Threading**
- 800/533/400MHz FSB
- Поддержка до 8GB памяти **DDR400/333/266 SDRAM** с коррекцией ошибок **ECC**
- Поддержка **AGP 8X/4X**
- Шина **V-Link**, соединяющая северный и южный мосты со скоростью 533MB/s
- Поддержка фирменной технологии вос-

произведения аудио **VIA — Vinyl Multichannel Audio Suite**

- Поддержка дисков **Serial ATA-150** (до 4 устройств)
- Интегрированный **V-RAID** с поддержкой **RAID 0, RAID 1, RAID 0+1** и **JBOD** (технология **RAID** для дисков стандарта **SATA**)
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса **ATA133/100/66** (до 4 устройств)
- Поддержка восьми **USB 2.0/USB 1.1** портов
- Интегрированный модем **MC'97**
- Интегрированная сетевая карточка **10/100 Fast Ethernet**

Общая структура чипсета выглядит следующим образом:



Вместо того, чтобы идти проторенной дорожкой и внедрить в чипсет поддержку двухканальной памяти, **VIA** ограничилась доработкой шины обмена с одноканальной памятью. В новом чипсете применена фирменная технология **VIA — FastStream64 Technology**, которая, по словам фирмы, заметно ускоряет об-

мен процессора с памятью. Так это или нет — решать грядущему тестированию "Железного цеха", однако сам факт попытки усовершенствовать существующий интерфейс не может не радовать.

Результаты первых тестирований западных коллег поражают хрупкое воображение — они свидетельствуют, что одноканальный **VIA PT800** ни в чем не уступает двухканальному чипсету **i875P** от **Intel**. Видимо, производительность самого **Pentium 4** не позволяет целиком использовать возможности двухканальной памяти. Как говорится — "достаточно и половины дозы" и тогда "зачем платить больше?", если можно не тратить на покупку парных модулей **DDR**, а купить ровно столько памяти, сколько нужно, и не потерять при этом ни процента производительности. А на сэкономленные деньги лучше приобрести что-нибудь более насущное и полезное, к примеру, навороченную видеокарту или звуковуху.

В чипсете использована микросхема южного моста **VIA VT8237**, до этого уже успевшая засветиться в чипсете **KT600** для платформы **AMD**. Самое сладкое, что несет в себе этот кусочек кремния — долгожданная поддержка **RAID**-массивов для дисков **Serial ATA**, о необходимости которой говорили еще большевики. До 4 дисков может быть объединено с целью получения максимальной производительности, надежности либо разумного компромисса между ними. Данную технологию в **VIA** назвали скромно — **V-RAID**. Также возможно и создание дисковых массивов на основе стандартного интерфейса **Parallel ATA**.

На закуску — любителям всего экстраординарного и сверхнавороченного предлагается технология **VIA Vinyl™ Multichannel Audio Suite**, дающая интегрированный 6-канальный звук (**Six-TRAC**), а при установке дополнительного контроллера **Envy 24PT audio controller** — 8-канальный звук формата **7.1**. Поставляемое в комплекте ПО позволяет регулировать каждый из каналов по отдельности и даже разводить звук формата **5.1** на 2 колонки при проигрывании **DVD**.

Envy 24PT с его поддержкой воспроизведения на 8 колонок при частоте дискретизации до 96кГц является пока единственным интегрированным в чипсет кодеком, поддерживающим новые форматы Dolby Digital EX и DTS ES. Думаю, многие производители материнских плат не смогут удержаться от комплектации своих продуктов данным техническим новшеством.

Сверхбыстрый контроллер одноканальной памяти, экономящий энную сумму денег, контроллер RAID с поддержкой дисков Serial ATA, навороченный звуковой контроллер, плюс, видимо, очень низкая цена — все это делает VIA PT800 одним из самых перспективных чипсетов года. Единственный его ценовой конкурент — это Intel i865PE. Посмотрим, кто в итоге окажется "сверху".

SIS R659

Не осталась в стороне от поля битвы и вездесущая Silicon Integrated Systems — ее новый чипсет SiS R659, оснащенный обновленным южным мостом SiS964, нацеливается на hi-end сектор компьютерного рынка. Основные возможности чипсета:

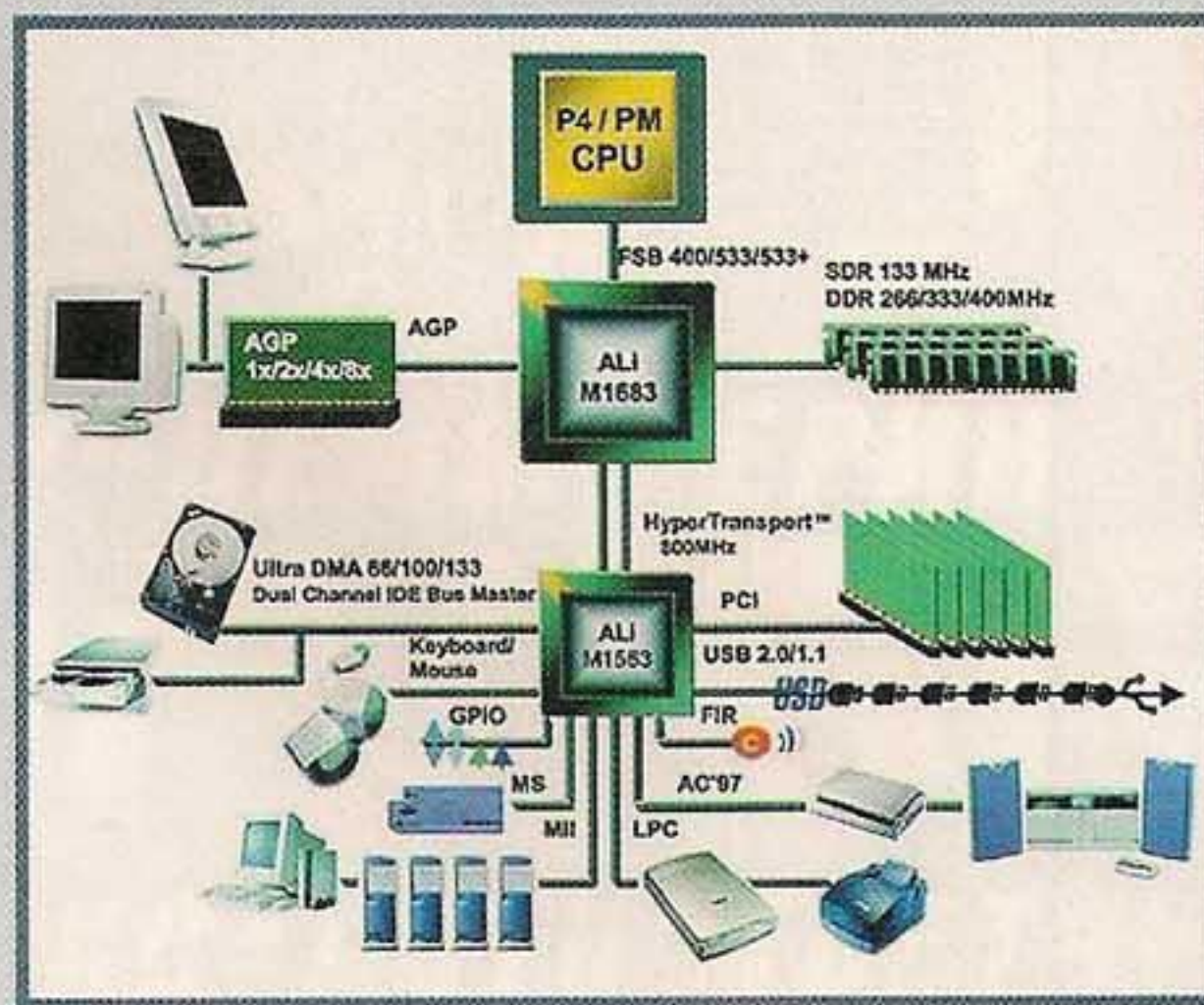
- Поддержка всей линейки процессоров Intel Pentium 4
- Эксклюзивная технология HyperStreaming
- 800/533/400MHz FSB
- Поддержка до 16Gb четырехканальной памяти RDRAM частотой 1,2GHz
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка Serial ATA-150 (до 4 устройств)
- Интегрированный RAID с поддержкой RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD (технология RAID для дисков стандарта SATA)
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 6 устройств)
- Шестиканальный звук
- Поддержка восьми USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный модем MC'97
- Интегрированная сетевая карточка 10/100 Fast Ethernet

По набору возможностей SiS R659 ни в чем не уступает конкурентам — осталось только дождаться появления первых образцов карт с этим чипсетом. Видимо, именно ему предстоит нелегкая схватка с Intel за рынок высокопроизводительных ПК. Также на стороне SiS традиционный фирменный козырь — цена, которая зачастую сильно влияет на успех продукта. Если только смерть спорной и извечно скандальной RAMBUS не окажется чересчур скоропостижной — у связки R659+RDRAM может получиться эффектный дебют с крутым разворотом.

ALI M1683

Судьба фирмы ALi на рынке сложна и непредсказуема. Чипсеты этого производителя традиционно отличаются сверхнизкой ценой, десятками заявленных возможностей и не всегда хорошей стабильностью. Но компания явно старается выбраться из сектора low-end, и качество ее наборов системной логики стремительно растет. Новым козырем ALi в конкурентной борьбе призван стать чипсет M1683. Его возможности достаточно обширны:

- Поддержка всей линейки процессоров Intel Pentium 4
- Поддержка технологии Hyper-Threading
- 800/533/400MHz FSB
- Поддержка одноканальной памяти DDR400/333/266 SDRAM и SDRAM PC133
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 4 устройств)
- Поддержка шести USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный модем AC'97
- Интегрированный шестиканальный звук
- Интегрированная сетевая карточка 10/100 Fast Ethernet
- Интегрированный контроллер Memory Stick



Налицо — отсутствие поддержки интерфейса Serial ATA, стандартная одноканальная память на стандартном же контроллере. В плюсах — поддержка памяти SDRAM, которая может пригодиться тем, кто желает создать систему на базе Intel Celeron с возможностью будущего апгрейда до самого навороченного Pentium 4. При условии стабильности работы этот чипсет может стать хорошим решением для людей, которые не хотят переплачивать за излишние навороты.

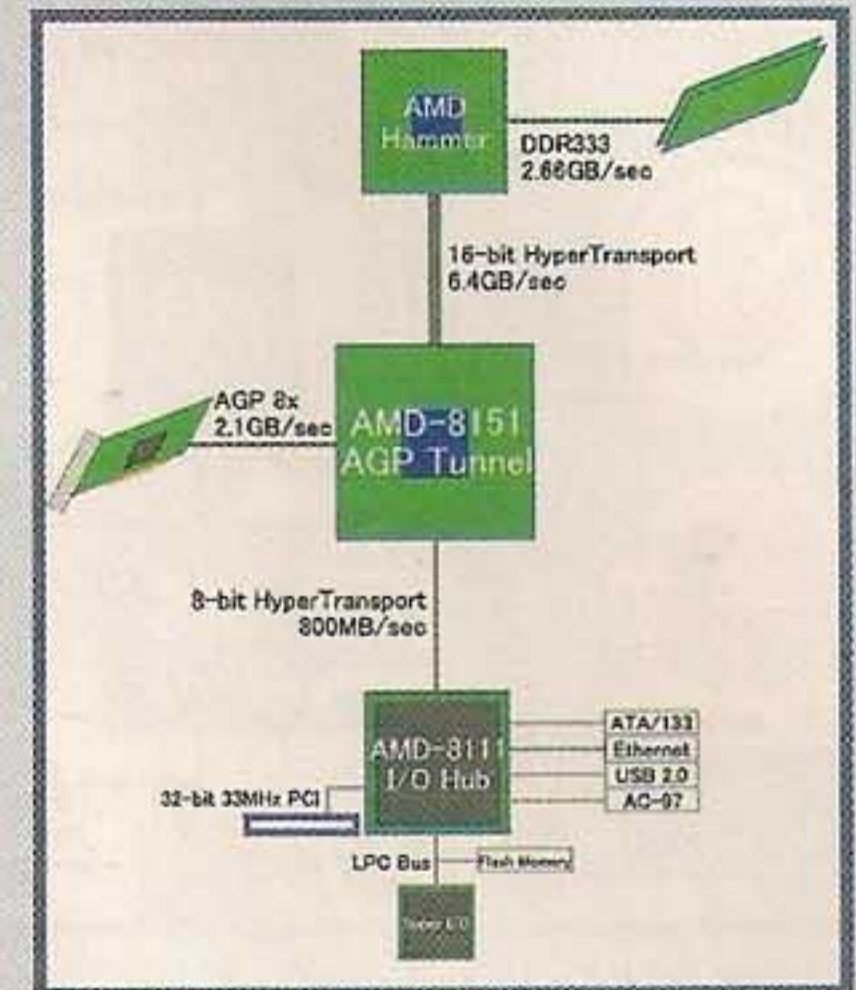
ATHLON'АВТЫ

AMD с головой ушла в будущее. Как явствует из заявления представителей компании, 64-битные процессоры Athlon 64 выйдут на рынок уже осенью этого года. Дело — за производителями чипсетов. Первой ласточкой стал объявленный самой AMD чипсет AMD 8000.

AMD 8000 SERIES

Чипсеты от Athlon редко бывают революционными — они скорее показывают фирмам-разработчикам, к чему надо стремиться, и занимают собой временно пустующие ниши на рынке, постепенно отходя в тень при появлении стабильных продуктов от партнеров. Новая серия от AMD, AMD 8000 подходит для применения как в обычных, настольных ПК, так и в серверных материнских платах. Соответственно,

предусмотрена установка либо уже вышедшего процессора AMD Opteron, либо готовящегося к выходу Athlon 64. Северный мост потерял функцию контроля за примерным поведением памяти, передав ее процессору. С приходом 64-битной архитектуры именно процессор взял на себя все функции по работе с памятью. Северный мост, который AMD рекомендует отныне называть не иначе как AMD 8151 AGP Tunnel, теперь отвечает только за передачу данных через шину AGP8X. Южный мост (хаб) AMD 8111 I/O Hub отвечает за работу всей периферии: контроллера LAN, жестких дисков Parallel ATA, портов USB и прочего, прочего, прочего. Между собой хабы общаются посредством 8-битной шины HyperTransport со скоростью передачи данных до 800Мбайт/с.



Сводные характеристики чипсета от AMD выглядят следующим образом:

- Поддержка технологии HyperTransport
- 800/600/400/200MHz FSB (скорость передачи — до 6,4Гб/с)
- Поддержка памяти DDR333/266 SDRAM
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 4 устройств)
- Поддержка шести USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный модем AC'97
- Интегрированный шестиканальный звук
- Интегрированная сетевая карточка 10/100 Fast Ethernet

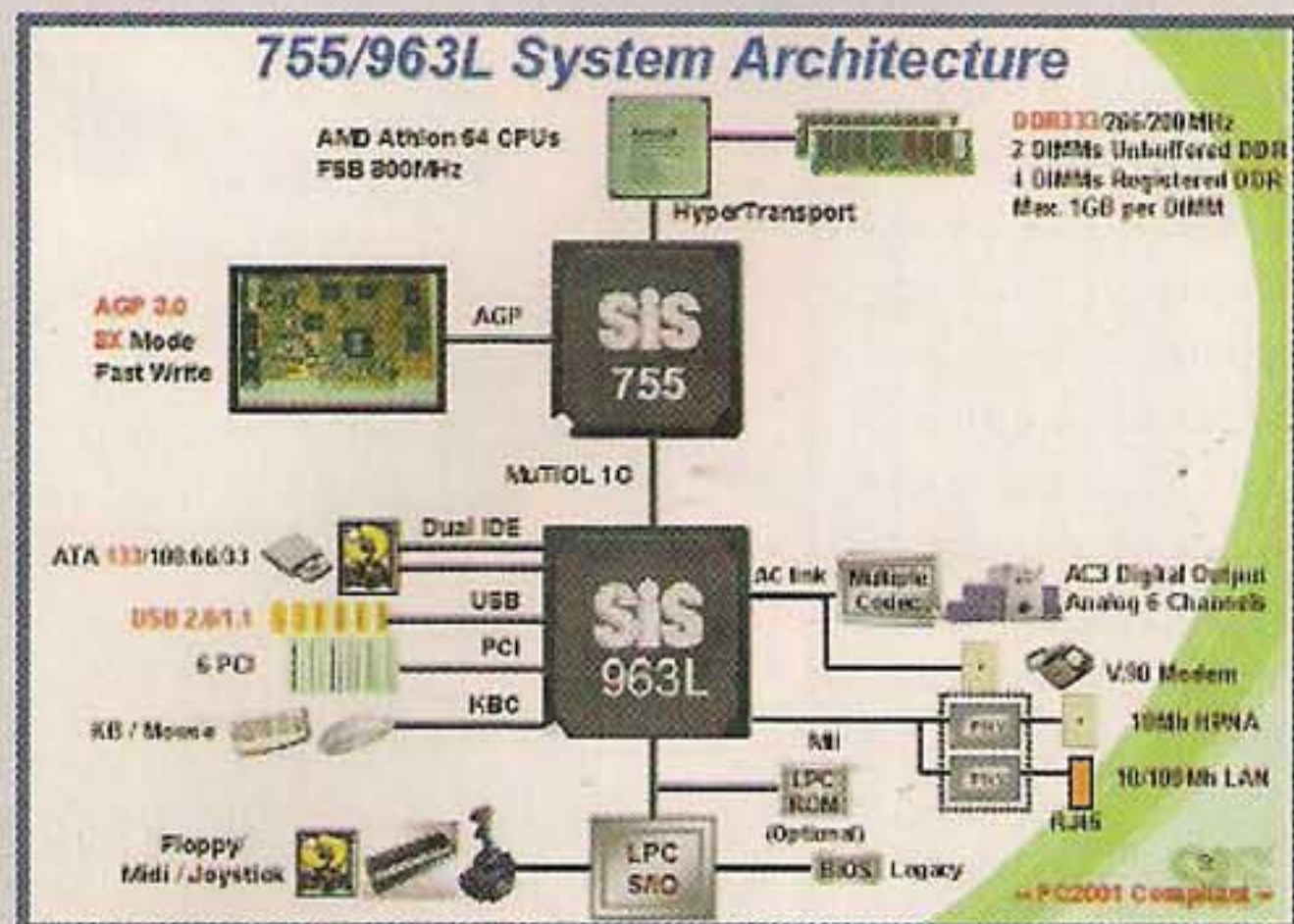
Характеристики многообещающие. Расстраивает разве что отсутствие встроенной в чипсет поддержки протокола Serial ATA и памяти стандарта DDR400. Видимо, процессорный гигант предпочитает подождать, пока оба этих достаточно молодых стандарта станут традиционными. Посмотрим, как подошли к процессу чипсетостроения партнеры AMD.

SIS 755

SiS подошла к делу творчески, оснастив свой чипсет все той же микросхемой южного моста SiS964. В комплекте — поддержка USB 2.0, Serial ATA 150 и RAID-массивов с интерфейсом Serial ATA. Контролем за портом AGP 8X занимается чип SiS755. Платформа подходит как для процессора Opteron, так и для грядущего осенью Athlon 64. Чипсет щедро снабжен новой фишкой от SiS — HyperStreaming, увеличивающей производительность системы и хорошо сочетающейся с протоколом обмена HyperTransport. Напомним, что HyperStreaming применяется также в наборе системной логики для Pentium 4 — SiS R659, то есть, другими словами, — лозунг "даешь унификацию и стандартизацию!" внедряется в



жизнь семимильными шагами. Показательно, что скорость обмена через FSB достигает 6,4Гб/с.



Микросхемы северного и южного моста связаны между собой по фирменной технологии MuTIO, поддерживающей скорость передачи данных до 1Гб/с. По этой характеристике чипсет от SiS номинально опережает чипсет от AMD с его 8-битным HyperTransport аж на 200Мб/с. Это должно дать несколько дополнительных процентов к производительности. Остальные характеристики чипсета таковы:

- Поддержка технологии HyperTransport
- 800/600/400/200MHz FSB (скорость передачи — до 6,4Гб/с)
- Поддержка памяти DDR333/266 SDRAM
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка Serial ATA-150 (до 4 устройств)
- Интегрированный RAID с поддержкой RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD (технология RAID для дисков стандарта SATA)
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 6 устройств)
- Поддержка восьми USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный модем MC'97
- Интегрированный шестиканальный звук
- Интегрированная сетевая карточка 10/100 Fast Ethernet

Сочетание всех вышеописанных технологий дает SiS755 право называться одним из самых навороченных чипсетов для платформы Athlon 64/Opteron. Но пока это — чистая теория. Вопрос заключается как в стабильности работы будущего чипсета, так и в действенности технологии HyperStreaming — ибо если она действительно ускоряет работу, то чипсету от SiS уготовано вполне реальное светлое будущее.

VIA K8T800

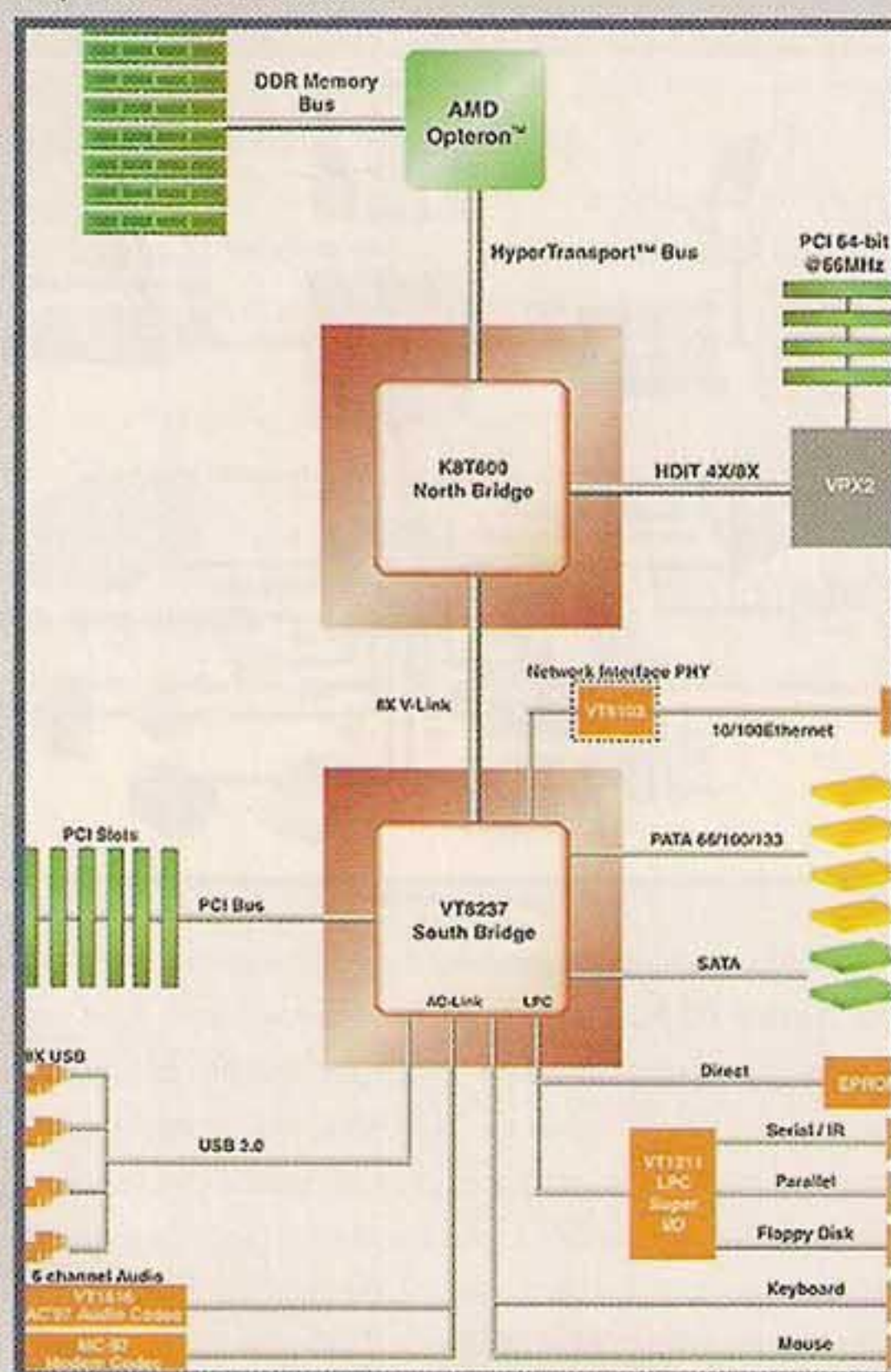
Чипсет от VIA является отличным симбиозом новой микросхемы южного моста VIA VT8237 с поддержкой Serial ATA 150, восьми портов USB 2.0, RAID-массивов разных уровней и вышеописанной технологии Vinyl Audio с поддержкой шестиканального звука, и южного моста K8T800, отвечающего за работу с видеоадаптером и общение с процессором по 16-битной

800МГц шине HyperTransport.



Микросхемы северного и южного моста общаются между собой с использованием протокола Ultra V-Link, поддерживающего скорость передачи до 1,06Гб/с. Это дает небольшой теоретический перевес над чипсетом от SiS при активном обмене между мостами. Общие характеристики чипсета таковы:

- Поддержка технологии HyperTransport
- 800/600/400/200MHz FSB (скорость передачи — до 6,4Гб/с)
- Поддержка памяти DDR333/266 SDRAM
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка Serial ATA-150 (до 4 устройств)
- Интегрированный RAID с поддержкой RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD (технология RAID для дисков стандарта SATA)
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 6 устройств)
- Поддержка восьми USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный модем MC'97
- Интегрированный шестиканальный звук
- Интегрированная сетевая карточка 10/100 Fast Ethernet



В целом, VIA K8T800 — один из лучших анонсированных чипсетов для процессоров Athlon 64/Opteron. Причем это — не единственный чипсет от VIA для данной платформы.

VIA K8T800M

Этот чипсет представляет собой модификацию VIA K8T800 с интегрированным видеоадаптером UniChrome 2.

Видеоакселератор интегрирован в микросхему южного моста и обладает неплохим набором характеристик:

- Частота интегрированного ядра — 200MHz
- Два пиксельных и два текстурных конвейера
- Под видеопамять выделяется от 8MB до 64MB основной памяти системы
- Вывод на два монитора DuoView
- Аппаратный декодер формата MPEG2
- Система компенсации движения при про-

игрывании видеофайлов

— Дополнительная плашка с выходами на телевизор и ЖК-монитор

Вычислительная мощь 64-битных процессоров от AMD должна позволить даже относительно слабому интегрированному ядру показывать достойную производительность в 3D-приложениях. Что называется — «хороший хирург поможет плохому танцору».

Чипсет VIA K8T800M станет достойным решением для высокопроизводительных офисных ПК и для серверов начального уровня с 1-2 процессорами AMD Opteron. Для тех, кого рано или поздно перестанет устраивать встроенное видео, есть слот AGP 8x, который, думается, продержится на рынке еще очень и очень долго.

NVIDIA nFORCE3 PRO

Компания NVIDIA известна как производитель едва ли не самых быстрых чипсетов для платформы AMD. Решила она отметить и на рынке чипсетов для 64-битных процессоров. Набор системной логики nForce 3 Professional 150 ориентирован преимущественно на мощные рабочие станции и сервера начального уровня. Его характеристики:

- Поддержка технологии HyperTransport
- 800/600/400/200MHz FSB (скорость передачи — до 6,4Гб/с)
- Поддержка двухканальной памяти DDR333/266 SDRAM с коррекцией ошибок ECC
- Поддержка AGP 8X/4X
- Поддержка Serial ATA-150 (до 2 устройств)
- Поддержка стандартного параллельного интерфейса ATA133/100/66 (до 2 устройств)
- Поддержка шести USB 2.0/USB 1.1 портов
- Интегрированный шестиканальный звук
- Интегрированный контроллер FireWire

Чипсет, к сожалению, получился не сильно привлекательным по сравнению с конкурентами. Удивляет отсутствие интегрированного аудио и RAID-контроллера. Учитывая, что в nForce 2 звук был — остается только догадываться, куда он исчез к третьей версии. В то же время, выпущенная в конце июля материнская плата Asus SK8N неплохо исправляет недостатки чипсета использованием RAID-контроллера от Promise и звукового чипа от Realtec. Благо сторонние производители всегда готовы продать свои устройства кому угодно. Несмотря на все непонятности, возможно, имен-



но этот чипсет станет основой для построения hi-end систем.

В завершение материала хотелось бы оговориться, что финальные оценки всем чипсетам проставит время — ну и, конечно же, наше независимое тестирование. В ближайших номерах мы планируем устроить комплексное тестирование чипсетов для платформы Socket A, а также проверить на практике пригодность и эффективность новой 64-битной архитектуры от AMD. До встречи на страницах «Железного цеха»!

ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ



гарантия **3** года

МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K

МОДЕМ • ФАКС • АВТООТВЕТЧИК • АОН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44 - МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ДОСТУПА В ИНТЕРНЕТ
НАДЕЖНОСТЬ СВЯЗИ НА ЛЮБЫХ ЛИНИЯХ
ЛЕГКОСТЬ УСТАНОВКИ - ПРОСТОТА В ОБРАЩЕНИИ
ВОЗМОЖНОСТЬ ОБНОВЛЕНИЯ МИКРОПРОГРАММЫ

ZyXEL

WWW.OMNI.RU

 **Boston PC**

www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru

НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru

ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.taisu.ru

ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru

ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru

АЛЪЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru

НИКС, тел.: (095) 974-33-33, www.nix.ru

ДИЛАЙН, тел.: (095) 969-22-22, www.dealine.ru

Товар сертифицирован

УСТРОЙСТВА, КОТОРЫЕ УДИВИЛИ МИР

Вольный обзор компьютерных технокурьезов

Сергей Кузьмин / kuzmin@igromania.ru

“Наш век — век высоких технологий, компьютеров, мобильности”. Примерно с таких фраз обычно начинаются статьи о последних достижениях мира инновационных техно-продуктов. Собственно, и у меня нет причин, чтобы начать этот материал иначе. Однако объективности ради надо признать, что речь пойдет о не совсем “нормальных” — с точки зрения нормального человека — компьютерных “приблудах”. Ну, например, кто в здравом уме и твердой памяти захочет купить то, что известно под названием...

БОЛТЛИВАЯ МЫШЬ



Компьютерная мышь с интегрированным в нее телефоном (хотя кто в кого был интегрирован — это секрет фирмы и вообще большой вопрос) появилась в продаже уже довольно давно. Выпускают это чудо техники сразу несколько компаний, так что заострять внимание на конкретном образце смысла не имеет. А вот идея заслуживает того, чтобы ее проанализировать. Итак, мышь и телефон — совершенно, казалось бы, несовместимые устройства. Кому это надо? Думается, в первую очередь людям, которые хотели бы разгрузить свой рабочий стол от ненужного хлама и проводов. Для этого можно использовать беспроводные или с “голубым зубом” (Bluetooth) клавиатуру и манипулятор, полки на стенах и, конечно же, рассматриваемое здесь устройство, хоть оно и работает по классическому “проводному” принципу. Ведь телефон на столе занимает подчас довольно много места, кабель аппарата постоянно цепляется за различные предметы, да и сам аппарат так и норовят уронить беспокойные друзья и родственники. Телефон с мышью — хороший вариант решения этой проблемы. Другой вопрос, что на работе такое устройство вряд ли пригодится, поскольку в офисе телефо-

ны обладают функциями, которые простенькому встроенному аппарату недоступны. Как написано на некоторых сайтах, “телефон в мышь — это хороший вариант для тех, кому надоело разговаривать, прижимая трубку к плечу, и одновременно работать на компьютере”. Вот только можно ли полноценно работать на компьютере, одновременно разговаривая “с манипулятором”? Много ли найдется “цезарей” среди читающих данный текст, которые способны программировать, читать интернет-новости и обсуждать динамику цен на подержанные иномарки одновременно? А если телефонный звонок случится во время азартной игры в UT на интернетовском сервере? Конечно, если вы милая дама, то проблема уже решена и натренирована с юных лет. Ибо не секрет, что только исключительно женственный мозг генетически приспособлен к многочасовым телефонным диалогам с параллельным наведением макияжа/педикюра, шитьем колготок, воспитанием детей и выщипыванием бровей. Но что делать, если вы всего лишь мужчина?

При этом, если исключить эффект одновременного использования сразу двух целевых функций устройства, возникает другой вопрос — а оно надо? Ведь разговаривать “по мышь”, не сидя за компьютером, как-то странно...

Но в любом случае, это очень индивидуальный и странный прибор. Возможно, такой манипулятор стоит купить “для коллекции” или как необычный подарок. Или, все-таки, как средство для “очистки” стола. Или как символ превосходства женщины над мужчиной.

РС-ПРИКУРИВАТЕЛЬ



Да-да. Именно в него, в родной железный ящик, которому мы обычно скармливаем дорогие видеокарты, процессоры, материнские платы и различные приводы. Возможно, сам компьютер поначалу не поймет, что это вы в него пытаетесь вставить — но кто обращает внимание



на то, что думает глупая железяка? Прикуриватель подходит к обычному системному блоку со свободным пятидюймовым слотом. Выглядит — нет слов, одни эмоции.

Зачем это надо, спросите? Да чтобы

прикуривать! Но в основном, конечно, пригодится любителям всякой экзотики. Кстати, такой аппарат, судя по отзывам радиолюбителей, несложно сделать самому. Вот только зачем...

ЗЛОПАМЯТНЫЕ ЧАСЫ



И чего только конструкторы не впендюривали в часы! Это и цифровые камеры, и пульты дистанционного управления, и GPS-приемники, и фотоаппараты с микропленкой, и стрелковое оружие, и лазеры (помните Бонда, Джеймса Бонда?)... Часы F-Watch от компании Gembird — это на самом деле не просто часы, а часы со встроенной флэш-памятью от 32 до 256 Мб. F-Watch совместимы с операционными системами Windows 98, ME, 2000, XP, Linux 2.4 или выше и Mac OS 8.6. К компьютеру этот породистый механоэлектронный гибрид подключается через разъем USB 1.1, а в последних версиях также и посредством USB 2.0.

Шестеренки, пружинки и прочая механика часов разработаны уважаемой компанией Citizen Watch Co., Ltd. При этом, как заявляют производители, часы являются влагозащищенными и снабжены специальным антишоковым механизмом. Кабель подключения, судя по всему, спрятан в ремешке часов, а

разъем крепится отдельно. От обычных хронометров устройство отличается также индикатор работы с USB-портом. Он расположен на циферблате, на месте привычной девятичасовой отметки.

КЛАВА-БАЯН

Что можно сделать с клавиатурой при наличии в голове большого количества алкоголя и достаточной доли инженерного мастерства? См. фото. Это вовсе не очередной изыск дизай-



Клавиатура SafeType

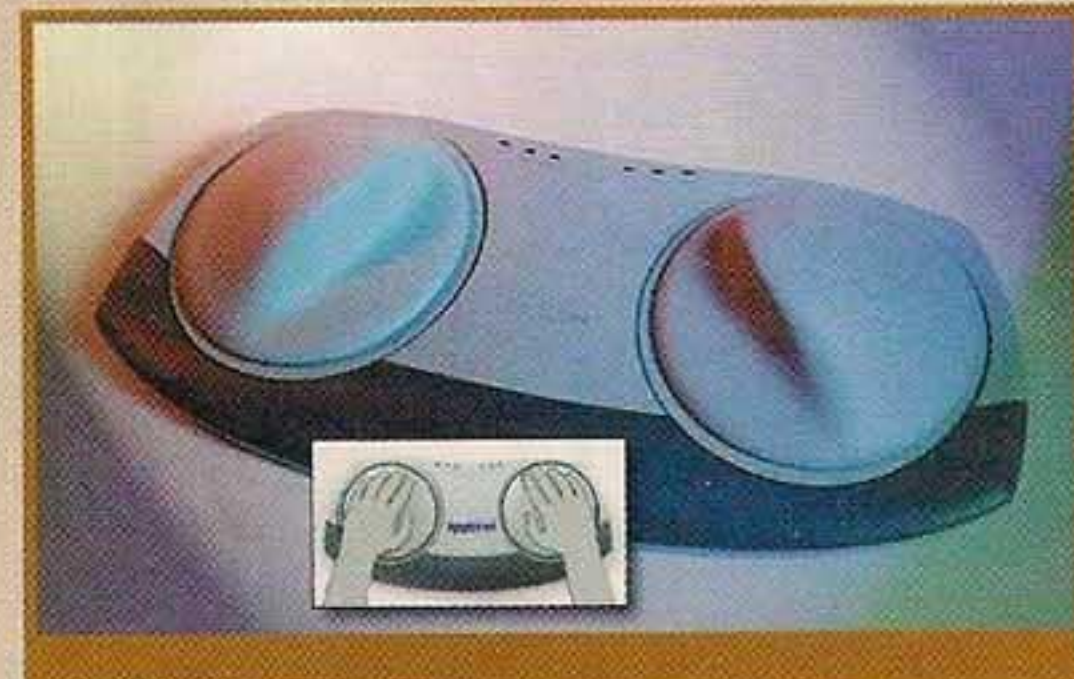
“протираная мониторов”...

Клавиатура SafeType отличается принципиально новым расположением клавиш. Она имеет U-образную форму. На двух боковых панелях расположены алфавитно-цифровые и функциональные клавиши. При этом те клавиши, которые на обычной клавиатуре попадают под левую руку, находятся на левой панели, а те, что под правую руку — на правой. На горизонтальной части клавиатуры расположены клавиши управления, мультимедийные клавиши, управление курсором и дополнительная цифровая клавиатура.

Столь необычная конфигурация — рука не поднимается назвать это раскладкой — обусловлена тем, что при вертикальном расположении клавиш предплечья находятся в так называемой нейтральной позиции (большие пальцы направлены вверх), в которой запястья практически не напрягаются. Это особенно заметно при длительной работе. Кроме того, у компании-разработчика имеются серьезные статистические данные опроса баянистов-самоучек, чей род деятельности и способ постановки конечностей изрядно перекликаются с идеей вертикальной клавиатуры.

Однако у устройства есть и серьезные недостатки. Для полноценной работы на SafeType необходимо в совершенстве владеть методом слепой печати, поскольку крайние два ряда клавиш вообще практически невозможно увидеть, если, конечно, ваши органы зрения не расположены на стебельках. Именно поэтому, кстати, клавиатура оснащена двумя зеркалами, отражающими “невидимые” клавиши, а надписи на самих клавишах исполнены в зеркальном варианте. Как говорят специалисты, обучиться работе с этим устрой-

ством можно за короткий срок. Ну а то, что зеркала по бокам клавиатуры напоминают автомобильные — так это только субъективные впечатления. Такая клавиатура может пригодиться тем, кто часто набивает длинные тексты. А также тем, кто очень любит автомобили, но деньги имеет только на покупку экзотической клавиатуры.



OrbiTouch Keyless

Еще одна клавиатура... Впрочем, лучше сказать “устройство ввода” — это OrbiTouch Keyless, первое патентованное алфавитно-цифровое приспособление, для работы с которым необходимо использовать руки, а не пальцы. Это гениальное и по-своему бунтарское изобретение при помощи двух дисков полностью устраняет необходимость в движении пальцев. Звучит туманно, но результаты испытаний показали, что на OrbiTouch пользователи в течение пяти часов напечатали в среднем на 52% текста больше по сравнению с обычной клавиатурой. Сие приспособление состоит из двух дисков. Каждый диск перемещается в одну из восьми позиций от центрального положения. Довольно сложно представить, как это выглядит в реальности — но, может, оно и к лучшему. Кнопки нажимаются путем перемещения каждого из этих двух дисков в одно из восьми соответствующих положений. После недолгого обучения люди очень быстро достигают адекватных скоростей набора текста. OrbiTouch обладает функциональностью обычной кнопочной клавиатуры и мыши. Пас-сы руками, вероятно, сравнимы с теми, которые делал Том Круз в приснопамятном фильме “Особое мнение”.

А ЧТО ЭТО У ВАС В USB?

Вопрос не праздный — в наше время в этот “самый нужный из разъемов” записывается все больше и больше кабелей. Они ведут к карманному компьютеру, цифровому фотоаппарату, MP3-плееру, телефону... И не только. Например, USB безмолвно стерпит такие нетрадиционные устройства, как: зубная щетка, коврик



для подогрева тарелки, саморазогревающаяся чашка, декоративная елка-сувенир к Новому Году... Комментарии, как говорится, излишни. Да и естественный вопрос “надо ли?” сам собой отпадает — ибо при таком богатом предложении спрос на что-нибудь, да есть. Как говорят специалисты, через несколько лет вся домашняя техника будет “вращаться” вокруг ПК.

Добавлю, что самая полезная вещь, которую можно засунуть в USB, — это, на мой взгляд, вентилятор. Буквально необходим в нашем субтропическом климате. Поможет, кроме прочего, соблюсти гигиену геймера в случае, когда от вида множества наступающих врагов на его натруженном профиле выступит пот.

О полезном (спецагентам и джеймс-бондам внимания!). Компания Freecom недавно выпустила “в прокат” водонепроницаемое USB-устройство для хранения данных под маркой FM-10 USB. К достоинству данной модели стоит отнести значительно возросшую скорость передачи данных. Благодаря поддержке интерфейса USB 2.0 FM-10 Pro может считывать данные со скоростью 6Мб/с. Помимо программного обеспечения для шифрования и защиты данных паролем, в комплект входят почтовый POP3-клиент (AutoMail), программы PCLock, MagicDisk и утилиты шифрования и сжатия. Вместе с FM-10 Pro поставляется кабель расширения USB 2.0, а также двухгодичная гарантия от производителя.



О полезном (спецагентам и джеймс-бондам внимания!). Компания Freecom недавно выпустила “в прокат” водонепроницаемое USB-устройство для хранения данных под маркой FM-10 USB. К достоинству данной модели стоит отнести значительно возросшую скорость передачи данных. Благодаря поддержке интерфейса USB 2.0 FM-10 Pro может считывать данные со скоростью 6Мб/с. Помимо программного обеспечения для шифрования и защиты данных паролем, в комплект входят почтовый POP3-клиент (AutoMail), программы PCLock, MagicDisk и утилиты шифрования и сжатия. Вместе с FM-10 Pro поставляется кабель расширения USB 2.0, а также двухгодичная гарантия от производителя.



ДОКТОРА!

Собственно, “безумными” эти вещи назвать все-таки нельзя. Они, конечно, необычны, но ведь все новое и неизвестное необычно! Так что пусть меня не поймут неправильно — “безумные” означает только легкую сумасшедшинку создателей и людей, которые захотят приобрести эти забавные приспособления.



КОГДА СРАЖАЮТСЯ КОРОЛИ

GeForce Fx 5900 ULTRA против Radeon 9800 PRO

Александр Анненков / alexander@igromania.ru

Рынок видеокарт по праву считается самым динамичным и быстроразвивающимся, оттеснив на второй план лидировавшие ранее процессоры и чипсеты. Ведущие компании по производству видеокарт последнего поколения — ATI и NVIDIA — разрабатывают новые технологии со скоростью света, а маркетологи постоянно осыпают игровых и бенчмарковых разработчиков заманчивыми предложениями. Ныне именно видеоадаптер претендует на главное место в системном блоке. Чтобы понять это, достаточно взглянуть на цены топовых моделей графических адаптеров, которые за последние два-три года возросли втрое. Видеокарты, рассмотренные в этом обзоре, принадлежат к категории high-end и являют собой последние достижения в области 3D-технологий в целом. Этих монстров не ставят в слабые машинки, так как только последние процессоры от Intel и AMD способны нагрузить их на полную мощность.

Итак, для сегодняшних тестов были выбраны: GeForce FX 5900 powerpack от Gainward; GeForce FX 5900 ULTRA от ASUS (9950 ULTRA) на основе технологии NVIDIA NV35; Atlantis Radeon 9800 от Sapphire; Atlantis Radeon 9800 PRO от Sapphire на R350.

КАК ЭТО БЫЛО

Не секрет, что в течение долгого времени отечественным рынком видеокарт правила NVIDIA. Сначала была победоносная эра GeForce 256. Следующий за ним GeForce2 прямо-таки сметали с прилавков магазинов, а долгожителя GeForce2 MX вообще ставили в каждый второй компьютер. Но технологии не стоят на месте. Появились hardware T&L, шейдеры и DirectX 8, а вместе с ними — знаменитый бенчмарковый пакет 3DMark2000. Множество игр (начиная с AquaNox), поддерживающих эти модные технологии, не заставили себя ждать. На скорую руку был состряпан GeForce3 Ti; тем не менее расчет оказался точным, и карта оправдала возложенные на нее надежды, обладая неплохой производительностью и по сегодняшний день. Но ATI не стояла на месте, и ее продукт — Radeon 8500 был готов к конкурентной борьбе. Когда вышел GeForce4, повторилась ситуация с GeForce2 — топовые Ti-модели показывали (до недавнего времени) сногшибательную производительность. Причем Ti4200 укладывался в ценовой предел до 200 долларов. Мейнстрим, GeForce4 MX, по сути получился улучшенным аналогом GeForce2 MX.

Надо отметить еще один плюс NVIDIA — унифицированный набор драйверов DETONATOR, благодаря которому одновременно выпускаются и разрабатываются драйверы к самым топовым сегодняшним моделям и видеокартам пятилетней давности. И пользователям удобно, и затрат существенно меньше. А что до ATI, то любой ускоритель, какой бы они ни выпускали до недавнего времени, тут же затмевался конкурирующими продуктами от NVIDIA. К тому же до появления Radeon 9xxx видеокарты производства самой ATI и ее партнеров нередко отличались рабочими частотами как чипа, так и памяти (более производительными были «родные» платы). К тому же у видеокарт в retail- и OEM-упаковке разнились частоты, что окончательно запутывало ситуацию. Все это в итоге негативно сказывалось на продажах, поскольку пользователь не всегда мог понять, каковы параметры конкретной модели.

Казалось, ничто не предвещало беды. Но вот был анонсирован Microsoft DirectX 9. Но-

вое поколение семейства видеокарт от NVIDIA с поддержкой DX 9 решено было назвать FX, а сам чип получил маркировку NV30. Интернет и печатные издания пестрели интервью и радужными аналитическими обзорами. Громко звучали слова о прогрессивной технологии 0.13-микрон, об «улетной» памяти DDR2 и полной аппаратной поддержке нового DX. Примерно в то же время инсайдеры в ATI начали говорить о том, что новый (и, конечно же, революционный — кто бы сомневался) чипсет R300 будет существенно быстрее любых карт NVIDIA. Общественности, привыкшей видеть ATI на почетном втором месте, поверить в это было, мягко говоря, трудно. Однако графический монстр Radeon 9700 PRO на R300 был выпущен в августе прошлого года, дав NVIDIA фору в три месяца. Видеокарта моментально получила самые высокие оценки и по праву была признана самой быстрой картой для настольных систем. Все, затаив дыхание, ждали достойного, воплощенного в кремний ответа от NVIDIA.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ПРОДУКЦИИ ATI

Radeon:	VE	32 M6/LE SDR 64 M6 SDR 64 M6 DDR	7500	9000 9000 PRO
Чип:	RV100	R100	RV200	RV250
Тех. процесс мкм	0.18	0.18	0.15	0.15
Кол-во конвейеров рендеринга:	1	2	2	4
Кол-во блоков текстурирования	3	3	3	1
Частота, МГц	166	148 (LE); 160 (32 M6 SDR); 166 (64 M6 SDR); 183 (64 M6 DDR)	290	250 (9000) 275 (9000 PRO)
Интерфейс AGP	2x/4x	2x/4x	2x/4x	2x/4x
Поддерживаемая версия DirectX	7	7	7	8.1
Аппаратный блок T&L	—	Да	Да	Да
Поддержка поверхностей высшего порядка (n-patches)	—	—	—	Да
Кол-во блоков по обработке П. шейдеров	—	—	—	1
Кол-во блоков по обработке В. шейдеров	—	—	—	2
Версия П. шейдеров	—	—	—	1.4
Версия В. шейдеров	—	—	—	1.1
Технология по оптимизации пропускной способности шины памяти	HyperZ	Нет (LE); HyperZ (32 M6 SDR, 64 M6 SDR, 64 M6 DDR)	HyperZ	HyperZ II
Управление потоками	—	—	—	—
Поддержка адаптивной тесселяции	—	—	—	—
Поддержка Displacement Mapping	—	—	—	—
Поддержка непрерывной тесселяции	—	—	—	—
Формат данных / Точность представления данных, бит	Целый/ 32	Целый/ 32	Целый/ 32	Целый/ 32
Поддержка HydraVision	Да	—	Да	Да

НЕКОТОРЫЕ СПЕЦИФИКАЦИИ ПИКСЕЛЬНЫХ ШЕЙДЕРОВ DIRECT3D 8 И 9

API	Direct3D 8	Direct3D 9
Пиксельные шейдеры	v.1.1 v.1.4	v.2.0
— Текстур	4	6
— Инструкций	8	32
— Регистров констант	8	8
— Регистров общих	2	6

Большинство аналитиков склонно считать поддержку вторых шейдеров просто маркетинговой "фишкой", не более значимой, чем, скажем, порт AGP 8x. Однако разработчики ресурсоемких игр в последнее время все чаще и активнее внедряют новые технологии в процесс игрового устройства. Поэтому, выбирая видеокарту на долгий срок, стоит учитывать ее производительность при работе с популярными ныне шейдерами. Особенно это касается пиксельных шейдеров второй версии. Технологии, ранее визуализированные в 3DMark 2003, постепенно вытесняются на экраны наших мониторов в совершенно

неожиданных обликах. На сайте Beyond3D (www.beyond3d.com) появился сравнительный тест графических карт последнего поколения компаний ATI и NVIDIA. Данный тест примечателен тем, что "мерилом мощности" в этот раз выбрано реальное, а не синтетическое приложение, активно использующее шейдеры версии 2.0, входящие в DirectX 9, а именно — игра Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.

Результаты теста NVIDIA, без преувеличения, можно назвать провальными. В среднем, карты на базе NVIDIA проигрывали конкурентам от ATI в два раза. Такая тенденция наблюдалась во всех тестах, использующих вторые шейдеры. Станут ли игры, подобные в технологическом плане Angel of Darkness, индустриальным стандартом — пока сказать сложно. Однако подобное отставание в производительности, скорее всего, невозможно компенсировать оптимизацией драйверов, какой бы грамотной она ни была.

ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО

Ни один источник не берется назвать точную цифру средств, затраченных компанией NVIDIA на создание и реализацию графического процессора NV30. Результаты тестов первых — предварительных — версий видеокарты вспоминаются многими аналитиками как страшный сон. Плата просто кипятила системный блок, а в самые ресурсоемкие моменты работы создавала убедительный акустический эффект взлетающего самолета АН-2. Но не только эти недостатки эпатировали неустойчивую психику покупателя. На момент выхода флагманской FX5800, стоившей целых 600 условных единиц, появившийся чуть раньше Radeon 9700 PRO уходил уже за 370 долларов. При этом последний достаточно уверенно опережал новинку от NVIDIA по большинству графических тестов (включая все вышедшие на тот момент версии 3DMark), меньше грелся и был существенно тише.

На самом деле, винить NVIDIA в жадности нельзя. Компания была вынуждена продавать NV30 по высокой цене, ибо реализация DDR2 стоит именно столько и ничуть не меньше, а снять с производства новую линейку видеокарт — смерти подобно. И в течение полугодия парням из Санта-Клары пришлось терпеть многочисленные упреки в свой адрес, продавая при этом нерадивое детище себе в убыток. Многие считают причиной неудач приобретение NVIDIA злополучной компании 3dfx, но, скорее всего, маркетинговые и технические специалисты компании просто недооценили потенциал ATI.

Однако надежда в сердцах поклонников "жифорсов" не угасала, поскольку сразу же после выхода NV30 был анонсирован NV35. Грядущий GeForce FX 5900 должен был не просто продолжить развитие модельного ряда NV30, а полностью заменить собой топовую модель GeForce FX 5800. ATI, разумеется, менять успешную и по сей день видеокарту прошлого года не собиралась, но в качестве "ответного удара" было решено выпустить слегка улучшенную модификацию R300, названную R350.

Именно этим двум графическим монстрам предстоит ныне решать спор NVIDIA versus ATI. Для вящего понимания преимуществ и недостатков обоих мы попробуем по порядку рассмотреть все плюсы и минусы обоих претендентов на название "самого-самого". Начнем по

алфавиту — с продукции компании ATI, чей славный кремний представляют видеоплаты Radeon 9800 и Radeon 9800 PRO от компании SAPPHIRE.

SAPPHIRE ATLANTIS ATI RADEON 9800/9800 PRO

Итак, два брата-близнеца с виду и с лица ничем друг от друга не отличаются — Radeon 9800 128 МБ DDR с частотами чипа/памяти 350/350 МГц и Radeon 9800 PRO 128 МБ DDR, частоты чипа/памяти 380/350 МГц. В коробке, помимо собственно карты, были обнаружены:

- провод дополнительного питания;
- переходник DVI->D-SUB;
- переходник S-Video->RCA;
- удлинитель S-Video;
- удлинитель RCA;
- диск с драйверами;
- диск с полной лицензионной игрой Return to Castle Wolfenstein;
- диск с полной лицензионной игрой Soldier of Fortune 2: Double Helix.

СРАВНЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК R300 И R350

	Radeon 9800 PRO (R350)	Radeon 9700 PRO (R300)
Технология чипа	256 бит	256 бит
Техпроцесс	0,15 мкм	0,15 мкм
Шина памяти	256 бит DDR	256 бит DDR
Шина AGP	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Память	128/256 Мб	128 Мб
Частота чипа	380 МГц	325 МГц
Частота памяти	340 МГц	310 МГц
Упаковка памяти	BGA	BGA
Число блоков вершинных программ	4	4
Число пиксельных конвейеров	8	8
Текстурных блоков на конвейер	1	1
Текстур на текстурный блок	8	8
Версия вершинных программ	2.0	2.0
Версия пиксельных программ	2.0	2.0
Версия API DirectX	9.0	9.0
Тип FSAA	Мультисэмплинг	Мультисэмплинг
Оптимизация памяти	Hyper Z III+	Hyper Z III
Число выходов на дисплей	2	2
Внутренний Ramdac	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц
Число битов на канал цвета	10	10



В соответствии с неписаными маркетинговыми правилами, R350 отличается от R300 только косметическим ремонтом, что наглядно видно из таблицы.

К основным факторам, влияющим на производительность,



можно отнести увеличенные по сравнению с R300 тактовые частоты и появление в R350 новой технологии — F-буфера, позволяющего работать с шейдерами любой длины аппаратно. На практике это дает не более 10% прироста производительности в приложениях, использующих набор инструкций DirectX 9. Однако, как показывают результаты тестирования, нового макияжа оказалось более чем достаточно для конкуренции с NV35.

Изысканным дизайном — таким, как у GeForce'ов, — "братья-радеоны" похвастаться не могут. Подавляющее большинство фирм-производителей не отходят от стандартного референса ATI. Это связано, в первую оче-



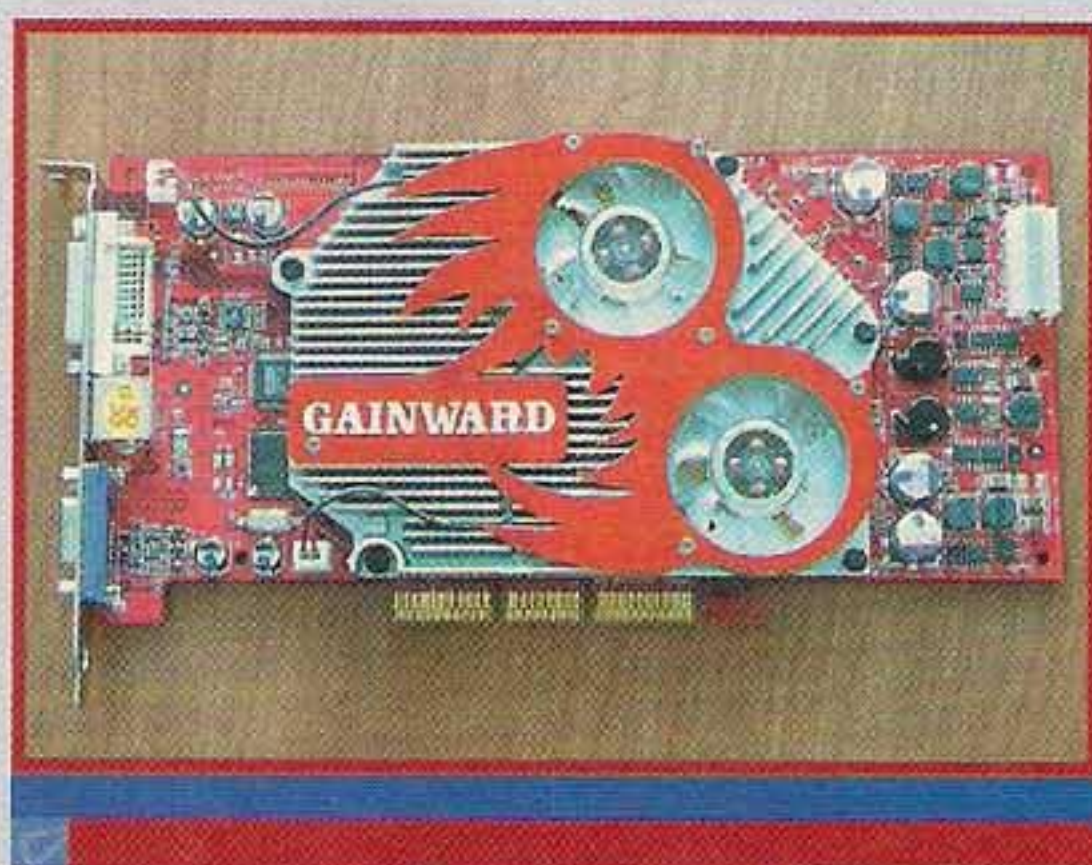
редь, со сложностью реализации восьмислойного (!) PCB, оснащенного 1000 выводами (каждый из которых требует разводки). Тем не менее, к чести инженеров следует признать, что даже предварительные версии демонстрировали исключительно правильный и действенный подход к охлаждению основных микросхем дизайна. Силой инженерного ума неизвестных умельцев из ATI один-единственный кулер успевает обдувать и графический процессор, и память.

Новый флагман ATI внешне ничем особенным не выделяется. 128 мегабайт DDR-памяти. Обычный красный текстолит, алюминиевый кулер, полноценная 12-вольтовая розетка для питания. Однако конструкция выполнена так, что вентилятор стоит посередине игольчатого радиатора. Охлаждается не только

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЛАВНОГО
"САФИРА" — ATI RADEON 9800 PRO

Графический процессор	R350
Память (Max)	128 Мб DDR SDRAM 2,8 нс
Частота процессора/памяти	380/350 МГц
Частота RAMDAC	400 МГц
API	OpenGL, DirectX, Direct3D
Поддержка двух мониторов	Да
Видеовыход	2048 x 1536 / 60 Гц — 24-bit (16.7 миллиона цветов)
Интерфейс	AGP 8x
Порты и тип коннектора	1 x DVI-Analogue Digital — 29 pin DVI; 1 x VGA — 15 pin HD D-SUB (HD-15); 1 x S-video output
Максимальное разрешение	2048x1536 / 60 Гц

радиатор, но и поверхность карты при помощи воздуха, выдуваемого сквозь решетки. Простенько так, и со вкусом. А главное — тихо. Радиатор на память так ставить и не научились. А память, между прочим, греется. В новом "радеоне" используются все те же микросхемы Samsung с временем доступа 2,8 нс (хитрые инженеры всего лишь увеличили напряжение). В процессе игры крайне не рекомендуется прикасаться к задней панели карты в целях избежания ожога.

GAINWARD GEFORCE FX 5900
POWER PACK

В коробке представлен стандартный набор компонентов: переходник DVI->D-SUB, диск с драйверами и различными утилитами, а также провод дополнительного питания. Gainward всегда отличался оригинальностью выполнения видеокарт, и модель на GeForce FX 5900 — отнюдь не исключение. Все любители и истинные ценители красоты системного блока по достоинству оценят красный алюминиевый радиатор в форме летящего огненного шара, в простонародье также именуемого "файерболом". Кроме того, два прозрачных вентилятора оснащены неоновой подсветкой, заливающей системный блок ярким праздничным светом. Эта карта — однозначный победитель в номинации "холодильник". Ее рабочая температура в течение специальных — многочасовых и исключительно напряженных — графических тестов повысилась весьма незначительно. Кроме всего прочего (надежность работы, долгий срок службы), это обстоятельство свидетельствует о хорошем потенциале для разгона. В этом свете начинающих оверклокеров не может не порадовать утилита Gainward Extreme Tool, расположенная на прилагающемся в комплекте компакт-диске. Благодаря этой программе можно удобно, а главное, безопасно поднять такто-

ТЕСТИРОВАНИЕ

	ATI Radeon 9800 PRO	nVidia GeForceFX 5900	nVidia GeForceFX 5900 Ultra
Технология чипа	256 бит	256 бит	256 бит
Техпроцесс	0,15 мкм	0,13 мкм	0,13 мкм
Число транзисторов	110 млн.	125 млн.	130 млн.
Шина памяти	256 бит DDR/DDR2	128 бит DDR2	256 бит DDR
Пропускная способность	21,8 Гбайт/с	16 Гбайт/с	27,2 Гбайт/с
Пиксельная скорость заполнения	3,04 гигапиксель/с	~ Texelrate (Color+Z): 2000 тексель/с; - Z-rate (Z): 4000/s; - Stencilrate: 4000/c; - Texturerate: 4000/c	~ Texelrate (Color+Z): 1800 texel/c; - Z-rate (Z): 3600/c; - Stencilrate: 3600/c; - Texturerate: 3600/s
Скорость заполнения при сглаживании	18,2 млрд. сглаженных сэмплов/с	~16 млрд. сглаженных сэмплов/с	~27,2 млрд. сглаженных сэмплов/с
Максимальный режим сглаживания	6x	4x	4x
Скорость трансформации треугольников	380 Мтреугольник/с	350 Мтреугольник/с	315 Мтреугольник/с
Шина AGP	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Память	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт
Частота чипа	380 МГц	450 МГц	500 МГц
Частота памяти	340 МГц (680 DDR)	500 МГц (1000 DDR2)	500 МГц (1000 DDR)
Память	2,8 нс	BGA 2,0 нс	BGA 2,0 нс
Число блоков вершинных	4	Массив с плавающей точкой	Массив с плавающей точкой
Число пиксельных конвейеров	8	4 для цвета и Z; 8 для z; 8 для трафаретов; 8 для текстур	4 для цвета и Z; 8 для z; 8 для трафаретов; 8 для текстур
Число текстурных блоков на конвейер	1	1	1
Число текстур на текстурный блок	8	16	16
Версия вершинных программ	2	2	2
Версия пиксельных программ	2	2	2
Поклоение DirectX	9	9	9
Режим сглаживания	Мультисэмплинг	Мультисэмплинг	Мультисэмплинг
Оптимизация памяти	Hyper Z III+	Оптимизированная LMA II; Цветовое сжатие	Оптимизированная LMA II; Цветовое сжатие
Оптимизация	SmartShader 2.1; SmoothVision 2.1	IntelliSample	IntelliSample HCT
Число выходов на дисплей	2	2	2
Встроенные Ramdac	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц	2 x 400 МГц
Внешние Ramdac	-	-	-
Число битов на канал цвета	10	10	10
Особые функции	TB-кодер на чипе; FullStream; Адаптивная фильтрация; F-Buffer	TB-кодер на чипе; Расширенная программируемость; Адаптивная фильтрация	TB-кодер на чипе; Расширенная программируемость; Адаптивная фильтрация; UltraShadow
Цена	\$470	\$420	\$520



вые частоты GPU (graphics PROcessor unit) и памяти (которые по умолчанию равны, стандартно, 450 и 425 МГц соответственно). На борту установлено 128 мегабайт DDR-видеопамяти.

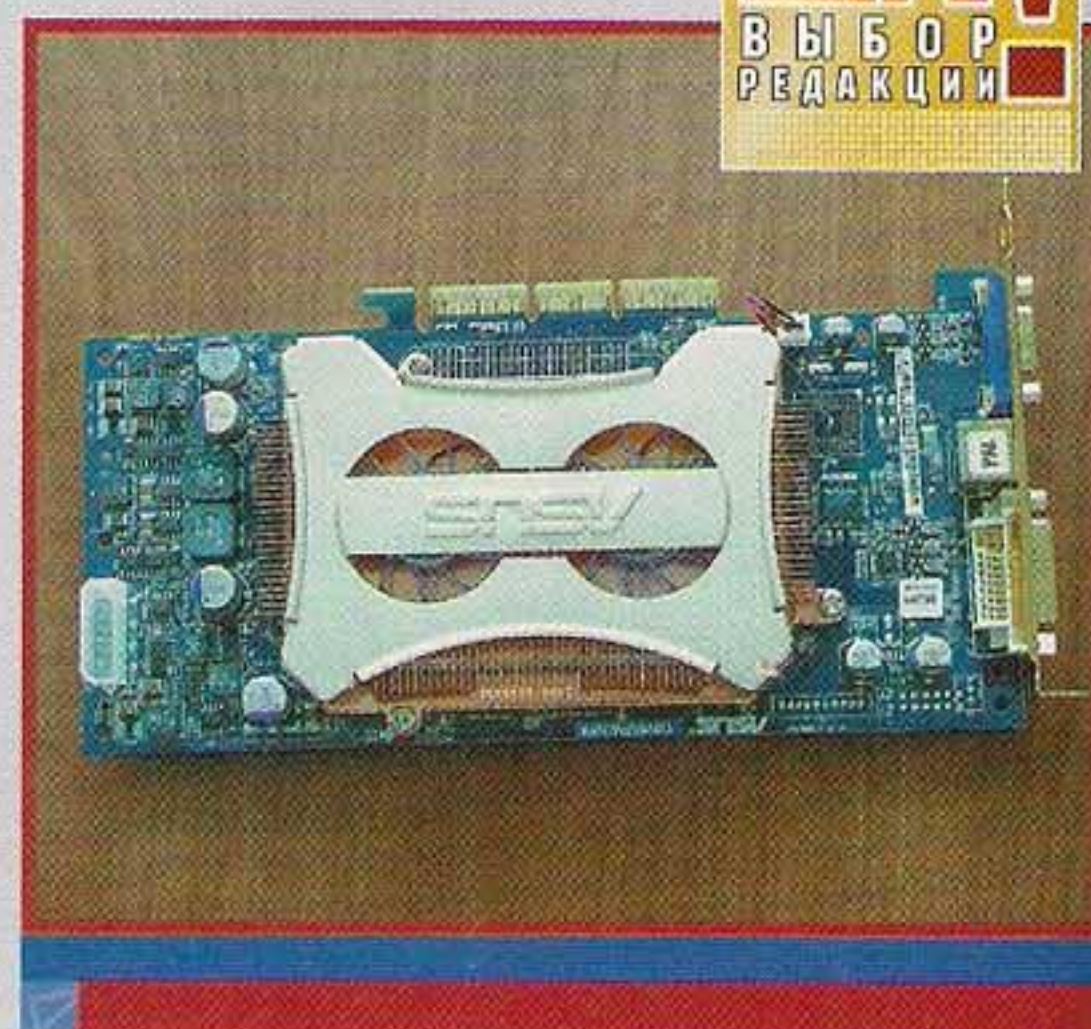
ASUS V9950 ULTRA
(GEFORCE FX
5900 ULTRA)

В комплект поставки входят: руководство пользователя, диск с драйверами и утилитами, богатая подборка компьютерных игрушек, переходник S-

Video-to-RCA и переходник DVI-to-D-SUB.

Внешний вид устройства производит устойчивое впечатление... кирпича. Эдакого стильного и высокотехнологичного кирпича, строить из которого хочется не забор и не гараж, а как минимум звездолет до Альфы Центавра. Медная радиаторная пластина,

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



скрывающая за собой процессор, позволяет легко и свободно циркулировать воздуху внутри. Два вентилятора вращаются очень быстро. В отдельные моменты во время интенсивной работы карты был отмечен нескромный короткий визг — верный признак того, что лопасти вышли на вторую космическую. На этом прелести охлаждения не заканчиваются. Сзади карты расположена тяжелая рифленая пластина, призванная исполнять функции радиатора, охлаждающего 2.2 нс память. Несмотря на то, что в GeForce FX 5900 Ultra используется все та же технология производства 0,13 мкм, греется карта много больше конкурента — "радеона".

ТЕСТИРОВАНИЕ

Перед началом тестов сведем все значимые характеристики плат-участниц в одной таблице. Опытный глаз уже сейчас при некой сноровке может предсказать результаты тестирования.

Тестовая конфигурация.

Процессор: Intel Pentium 4 3ГГц + 800FSB + Hyper Threading

Объем ОЗУ: 1024 Мбайт DDR400 SDRAM (2 модуля по 512 Мб, работающих в двухканальном режиме)

Материнская плата: ASUS P4P800 (Intel 865PE)

3DMARK2001SE С 4X ANTI ALIASING И 8X ANISOTROPIC FILTERING (ОБЩИЙ БАЛЛ)

С общим баллом в этом уже несколько устаревшем и теряющем актуальность бенчмарке все не так просто. Карты настолько сильные, что несчастный тест просто зашкаливает, выводя результаты с точностью +/- 200 "попугав". Нормальной точности и минимальной усредненной погрешности можно добиться, только

К ВОПРОСУ О ВТОРЫХ ШЕЙДЕРАХ

Большинство аналитиков склонно считать поддержку вторых шейдеров просто маркетинговой "фишкой", не более значимой, чем, скажем, порт AGP 8x. Однако разработчики ресурсоемких игр в последнее время все чаще и активнее внедряют новые технологии в процесс игрового рендеринга. Поэтому, выбирая видеокарту на долгий срок, стоит учитывать ее производительность при работе с популярными ныне шейдерами. Особенно это касается пиксельных шейдеров второй версии. Технологии, ранее визуализированные в 3DMark 2003, постепенно вытесняются на экраны наших мониторов в совершенно неожиданных обликах. На сайте Beyond3D (www.beyond3d.com) появился сравнительный тест графических карт последнего поколения компаний ATI и NVIDIA. Данный тест примечателен тем, что

"мерилом мощности" в этот раз выбрано реальное, а не синтетическое приложение, активно использующее шейдеры версии 2.0, входящие в DirectX 9, а именно — игра Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.

Результаты теста NVIDIA, без преувеличения, можно назвать провальными. В среднем, карты на базе NVIDIA проигрывали конкурентам от ATI в два раза. Такая тенденция наблюдалась во всех тестах, использующих вторые шейдеры. Станут ли игры, подобные в технологическом плане Angel of Darkness, индустриальным стандартом — пока сказать сложно. Однако подобное отставание в производительности, скорее всего, невозможно компенсировать оптимизацией драйверов, какой бы грамотной она ни была.

3DMark2001SE с 4x Anti Aliasing и 8x Anisotropic Filtering (общий балл)

Разрешение	Sapphire Radeon 9800 PRO	Asus V9950 Ultra	Gainward FX 5900 powerpack
800x600	12965	13183	12534
1024x768	11039	11223	11870
1600x1200	6903	6752	6353

запустив тест девять (!) раз.

3DMARK2003 С 4X ANTI ALIASING И 8X ANISOTROPIC FILTERING (ОБЩИЙ БАЛЛ)

Здесь явный лидер — Asus V9950 Ultra. Однако, как было замечено, тест Troll's Lair шустрее носится все-таки именно на "радеонах".

UNREAL TOURNAMENT 2003 С 4X ANTI ALIASING И 8X ANISOTROPIC FILTERING (FPS)

3DMark2003 с 4x Anti Aliasing и 8x Anisotropic Filtering (общий балл)

Разрешение	Sapphire Radeon 9800 PRO	Asus V9950 Ultra	Gainward FX 5900 powerpack
800x600	3996	4240	3947
1024x768	2500	3174	2668
1600x1200	1545	1679	1611

Unreal Tournament 2003 с 4x Anti Aliasing и 8x Anisotropic Filtering (FPS)

Разрешение	Sapphire Radeon 9800 PRO	Asus V9950 Ultra	Gainward FX 5900 powerpack
800x600	160,1	159,8	154,9
1024x768	144	143,2	138,6
1600x1200	59,3	45,5	43,6

Странная ситуация наблюдается в тесте UT2003. Казалось бы, игра заточена под продукцию NVIDIA, драйверы разрабатываются совместно с программистами Epic... Но нет! "Радеоны" все-таки немного быстрее, а GeForce нервно дышит в спину.

ВЫВОД

За набранные очки и умеренную цену мы присуждаем Sapphire Radeon 9800 PRO почетную медаль "Лучшая покупка". Второй же номинант — Asus V9950 Ultra — пожалуй, самая изысканная и функциональная (о многих ее возможностях просто нереально упомянуть в рамках одной статьи) видеокарта на российском рынке. Она понравилась нам своим дизайном и стилем исполнения, а также далеко не ординарной производительностью, за что и получает медаль "Выбор редакции".

Общая же картина в итоге такова: "радеоны" чуть быстрее и чуть дешевле. Скорее всего, реальную разницу вы почувствуете лишь в приложениях, активно использующих DirectX 9, — и то если ваш процессор обладает частотой 3 ГГц или выше.

Выражаем благодарности российскому представительству ASUSTeK Computer Inc (<http://www.asus.com.ru>), компании "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru) и российскому представительству компании SAPHIRE (www.sapphiretech.ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.

Спасибо компании R&K (www.r-and-k.com) за помощь в проведении тестирования.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ПРОДУКЦИИ ATI

Radeon:	8500LE (9100) 8500	9200	9600 9600 PRO	9500(PRO) 9700(PRO)	9800 9800 PRO
Чип:	R200	RV280	RV350	R300	R350
Тех. процесс мкм	0.15	0.15	0.13	0.15	0.15
Кол-во конвейеров рендеринга:	4	4	4	4 (9500); 8 (9500 PRO, 9700)	8
Кол-во блоков текстурирования	2	1	1	1	1
Частота, МГц	250 (8500LE) 275 (8500)	250	325 (9600) 400 (9600 PRO)	275 (9500, 9500 PRO, 9700); 325 (9700 PRO)	325 (9800) 380 (9800 PRO)
Интерфейс AGP	2x/4x	4x/8x	4x/8x	4x/8x	4x/8x
Поддерживаемая версия DirectX	8.1	8.1	9.0+	9.0	9.0+
Аппаратный блок T&L	Да	Да	Да	Да	Да
Поддержка поверхностей высшего порядка (n-patches)	Да	Да	Да	Да	Да
Кол-во блоков по обработке П. шейдеров	1	1	2	2	2
Кол-во блоков по обработке В. шейдеров	2	2	4	4	4
Версия П. шейдеров	1.4	1.4	2.0+	2.0	2.0+
Версия В. шейдеров	1.1	1.1	2.0+	2.0	2.0+
Технология по оптимизации пропускной способности шины памяти	HyperZ II	HyperZ II	HyperZ III	HyperZ III (9500 PRO, 9700, 9700 PRO); Нет (9500)	HyperZ III
Управление потоками	—	—	Статический и динамический	Статический и динамический	Статический и динамический
Поддержка адаптивной тесселяции	—	—	Да	Да	Да
Поддержка Displacement Mapping	—	—	Да	Да	Да
Поддержка непрерывной тесселяции	—	—	Да	Да	Да
Формат данных / Точность представления данных, бит	Целый/ 32	Целый/ 32	Вещественный / 128	Вещественный / 128	Вещественный / 128
Поддержка HydraVision	Да	Да	Да	Да	Да



БЛИНЫ ПОД МАГНИТНЫМ СОУСОМ

Тестирование восьми жестких дисков
с объемом пластины 60 и 80 гигабайт

Шура Питейный / shura@igromania.ru

На вопрос, что самое главное в вашем компьютере, большинство моих знакомых ответят — процессор. Или, как вариант, материнская плата. И окажутся неправы, ибо главное в компьютере — это информация. Не секрет, что ценность некоторых бухгалтерских файлов во много раз превышает стоимость компьютера, а за отдельные сейв-файлы и дистрибутивы геймеры готовы пойти на страшное. Потерять информацию, хранимую на дисковом носителе, — это всегда трагедия, и неважно, использовался ли компьютер для расчета траекторий баллистических ракет или на нем наяривали в пасьянс.

Где ныне принято хранить бесценные данные — известно всем. По сложившейся традиции их складывают на так называемом «винчестере» или «жестком диске» (он же HDD — Hard Disk Drive). И именно о нем наш сегодняшний рассказ. Если конкретнее, то мы намерены поведать вам о возможностях накопителей емкостью 80/120 гигабайт — ведь именно этот объем с недавних пор принято считать оптимальным выбором по критерию цена/производительность.

ПРИНЦИП РАБОТЫ

Со дня создания первых накопителей принцип их работы остается неизменным и по сей день. Как и на проигрывателе виниловых пластинок, у HDD имеются головки, которые считывают данные с поверхности вращающихся «блинов». Таких блинов-пластин в одном устройстве может быть несколько. Скорость вращения блинов, исчисляемая в оборотах в минуту, есть грубая характеристика производительности. Чем быстрее крутятся блины, тем быстрее головка считывает с них информацию. В природе встречаются модели с 4400/5400/7200/10000/15000 об/мин (RPM — rounds per minute).

С ростом скорости вращения шпинделя становится сложнее позиционировать головки, и в результате разработчикам приходится снижать емкость пластин. Конструкция устроена так, что головки расположены поперек диска на максимально близком расстоянии друг к другу. Это сделано по причине увеличения плотности записи информации и в целях уменьшения скорости доступа (latency).

ОБЪЕМ

Емкость современных накопителей доходит до 300 Гб. Эта выдающаяся цифра достигается

за счет увеличения размера пластин и плотности записи информации. Последний метод гораздо предпочтительнее, поскольку линейная скорость чтения/записи растет прямо пропорционально росту плотности записи. С другой стороны, данный процесс требует уменьшения размера магнитных частиц, которыми покрыты пластины, а это накладывает повышенные требования на производственный конвейер. Предполагается, что инженеры очень близки к теоретическому пределу плотности записи на пластину. Так, к примеру, совсем недавно появились накопители с пластинами объемом 80 Гб. Увеличение количества пластин в одном устройстве приводит к возрастанию выделяемого тепла, росту брака, увеличению шума и, соответственно, к росту энергопотребления.

КЭШ

На любом современном винчестере присутствует специальная кэш-память для быстрого доступа к часто используемым данным. Чем ее больше, тем выше производительность. Однако стоит учитывать, что большинству пользовательских задач вполне достаточно 2 Мб кэша. Объем 8 Мб реально может пригодиться только при работе с большими потоками данных (видеомонтаж, например). Игроманам же об этой характеристике беспокоиться особо не стоит, поскольку число FPS от объема кэша зависит мало.

ИНТЕРФЕЙСЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ (SATA, PATA, SCSI)

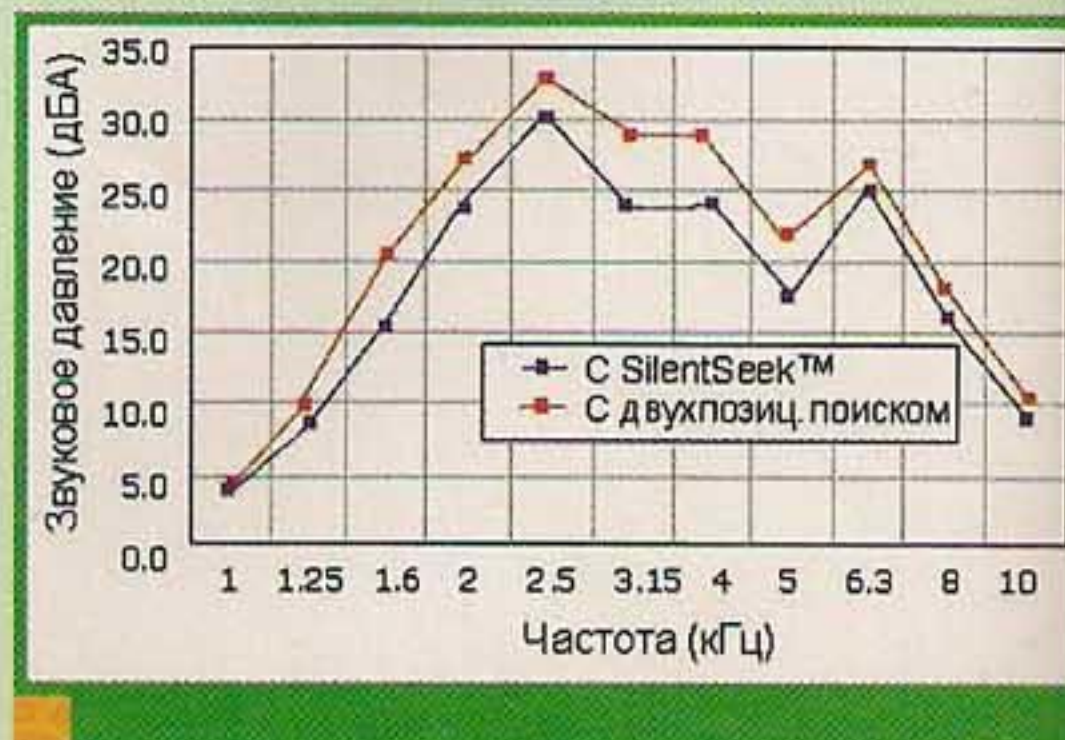
Изначально для платформы x86 существовало два аппаратных способа-интерфейса подключения винчестера к ПК: SCSI (Small Computer System Interface) и Parallel ATA (Advanced Technology Attachment). Первый был ориентирован исключительно на высокопроизводительные рабочие станции и серверы, второй предназначался для обычных компьютеров и серверов начального уровня. Первые x86-компьютеры для подключения обоих типов винчестеров использовали отдельные платы — контроллеры, устанавливаемые в слот ISA или PCI. В дальнейшем устройства стандарта ATA стали использовать технологию IDE (Integrated Drive Electronics) — предусматривающую, что контроллер встроен не на материнку или на отдельную плату, а непосредственно в сам жесткий диск. Контроллеры же SCSI и по сей день

развиваются как отдельные чипсеты и основанные на них устройства/платы.

Кроме того, с недавних пор на рынке широко распространился новый стандарт Serial ATA, представляющий собой долгожданную замену устаревшему Parallel ATA и способный составить достойную конкуренцию последним версиям SCSI. В настоящее время пропускная способность новейших моделей Parallel ATA достигает 133 Мб/с, SCSI — 320 Мб/с, а Serial ATA — 150 Мб/с. Отметим, что указанные цифры и реальная — эффективная — скорость работы — это разные вещи, зависящие от множества параметров. Пропускная способность только указывает, с какой максимальной скоростью данные могут идти по маршруту винчестер — компьютерная система.

МЕХАНИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

Увеличение скорости вращения и трение механических частей винчестера неизбежно приводит к повышенному уровню шума и тепловыделению. Самыми «громкими» деталями винчестера считаются головки и шарикоподшипники в шпиндельном приводе. Можно, конечно, использовать подшипники гидродинамического типа (что и делают многие производители), снижающие уровень шума при холодном ходе; однако остается шум, возникающий при позиционировании головок. Воевать с ним чрезвычайно сложно, и за каждую «победу» приходится дорого платить. Хороший пример тому — популярная в последнее время идея автоматического акустического управления (AAM). Увы, после ее активации (при помощи специальных программных утилит) значительно снижается не только «треск» головок, но и скорость доступа к необходимой информации. Тем не менее некоторым компаниям удалось достичь определенных результатов в этой сфере. Технологии SilentSeek и NoiseGuard, предло-



женные инженерами Samsung, позволяют добиться практически бесшумной работы накопителей без потерь производительности.

SilentSeek разработана, чтобы свести к минимуму механическое возбуждение от любого резонанса, и, по заявлению разработчиков, устраняет источник акустического шума, возникающий в процессе поиска данных на винчестере. Чтобы добиться такого эффекта, вместо традиционного двухпозиционного профиля поиска используется оптимизированная по эффективности синусоидальная траектория. Подобное решение предотвращает возбуждение высокочастотными гармониками, сохраняя при этом минимальные длительности позиционирования и успокоения головки. Траекторию положения и траекторию скорости, требующиеся для достижения синусоидального ускорения, рассчитывает цифровой процессор сигналов (DSP) с использованием рекурсивного алгоритма генерирования синусоидального сигнала.

Суть технологии NoiseGuard заключается в оригинальном подходе к выбору и конфигурации звукопоглощающих материалов. К примеру, особое значение имеет даже форма дискового короба. При правильном подходе она может значительно поспособствовать сокращению общего уровня шума.

От теории перейдем к рассмотрению наиболее популярных моделей от разных производителей. Но для начала посмотрим, как компании поделили рынок (по данным исследовательской компании IDC).



дель снята с производства, и в продаже представлено следующее поколение Barracuda V. Различия между этими моделями минимальны, лишь объем пластин возрос с 40 до 60 Гб. Соответственно, и скорость чтения/записи слегка подросла. Надежность осталась на прежнем уровне.



Barracuda 7200.7. Примечательно, что то ли по маркетинговым соображениям, то ли по каким-то другим причинам она не получила законного римского индекса VI. Следует отметить один заслуживающий внимания факт — на новой "барракуде" отсутствует фирменная крышка SeaShield, защищающая электронику винчестера от ударов и электромагнитных воздействий. Сделано это в целях улучшения теплоотвода. Из-за высокой скорости вращения и высокой же плотности записи данных на пластину Barracuda 7200.7 требует особого подхода к охлаждению.

Кроме всего прочего, компания Seagate внесла себя в анналы российской компьютерной индустрии как первый массовый поставщик Serial ATA жестких дисков. В то время как остальные производители еще только-только раскачиваются, Seagate уже активно продвигает полноценный ассортимент Serial ATA решений.

MAXTOR

DIAMONDMAX PLUS 8, DIAMONDMAX PLUS 9 (120 Гб)

2 апреля 2000 года Maxtor и Quantum объявили о слиянии. После этого на всей продукции Quantum красуется название

Maxtor (серии Maxtor FireBall и Maxtor Atlas). Технологии Quantum активно применяются в новейших разработках Maxtor. В результате слияния



удалось резко повысить объем продаж и качество продукции. Но даже такая крупномасштабная сделка так и не помогла достичь объемов продаж главного конкурента — Seagate.



Maxtor первой выпустила накопитель с пластинами емкостью

SEAGATE

BARRACUDA 7200.7, BARRACUDA V

Один из ведущих производителей на "винчестерном" рынке. В свое время особую популярность принесла компании модель Barracuda IV — по достоинству оцененная пользователями за надежность, скорость и относительно небольшую цену. Сейчас эта мо-

широкий спектр цифровых камер
от \$44 до 150

icomrex - официальный дистрибьютор



PocketCam 3M

\$150



Slim 3000

3 Mpix
LCD дисплей
16MB память
MMC/SD card



Slim 3200

ЛИДЕР ПРОДАЖ
ЕВРОПЕЙСКОГО РЫНКА 2003 года

www.aiptek.de



CamSmart 1.3



DV II 1.3



DV 3100



DV 3300

Мастер Компьютер тел. (095) 784-6353, 785-3895 Топ 20 тел. (095) 974-7733 Систек тел. (095) 781-2384

КиТ «Электронный рай» тел. (095) 389-4427 Остров технологий тел. (095) 789-6797

Корвет тел. (095) 369-0694 Санрайз тел. (095) 956-1225 Электрон сервис тел. (095) 231-4938, 424-7821

Паритет 94 тел. (095) 784-6700 Цифровые технологии тел. (095) 937-4279 Дестен тел. (095) 785-1080

80 Гб, однако крупномасштабные продажи DiamondMax Plus 9 достаточно долго затягивались из-за сырости техпроцесса.

Первые версии накопителя DiamondMax Plus 9, несмотря на заявления из официального пресс-релиза, имели пластины емкостью 60 Гб. Позднее свет увидел "настоящий" DiamondMax Plus 9, и именно его возможности мы будем исследовать в сегодняшнем тестировании.

IBM/HITACHI

180GXP MODEL# IC35L060AVV207-0



Заслуги корпорации IBM на поприще производства магнитных накопителей несомненны и очевидны. Однако, судя по официальным сводкам, особых доходов эта перспективная отрасль "голубому гиганту" не принесла. В апреле 2002 года руководство компании приняло решение продать часть лакомого кусочка компании Hitachi. В результате слияния 70% акций перешло во владения Hitachi, а остальные 30% перейдут к ней в течение трех лет. Кроме того, к шести тысячам сотрудников "винчестерного" подразделения Hitachi примкнут еще двадцать тысяч людей из IBM. Именно этот — во всех отношениях "раздутый" — штат в течение долгого времени обеспечивал "голубому гиганту" технологическое преимущество. Покупая за \$2,05 млрд столь неприбыльный бизнес, Hitachi рассчитывает укрепить свои и без того сильные позиции на корпоративном рынке. Поэтому не пугайтесь, если вместо привычного лейбла IBM на 180GXP будет стоять наклейка с логотипом Hitachi.

WESTERN DIGITAL

WD800, WESTERN DIGITAL RAPTOR

Один из старейших производителей на рынке. Для справки: модельная линейка под названием Caviar выпускается уже более 30 лет и все это время пользуется неизменным спросом у покупателей. Несмотря на это, некоторое время назад компания находилась на грани краха, и в целях поправки благосостояния руководству пришлось полностью продать SCSI-бизнес. После этого дела пошли в гору, и Western Digital вновь удалось уверенно встать на ноги. Как бы в подтверждение успеха, инженеры и маркетинговые специалисты WD пошли на серьезный финансовый эксперимент и первыми выпустили SATA-диск с частотой вращения шпинделя 10000 оборотов в минуту (объем —

36 Гб). Данный продукт нацелен не только на корпо-



ративный рынок, но и на высокопроизводительные настольные системы. Многие современные материнские платы поддерживают SATA-устройства и обладают встроенным RAID-контроллером, а новомодный массив "0+1" (увеличение производительности + дублирование данных) в паре с таким монстром способен обеспечить производительность, сравнимую со сверхдорогими SCSI-винчестерами. Raptor обладает высочайшей надежностью и может проработать 1.2 миллиона часов. Дабы не быть голословной, WD дает на эту модель пять лет гарантии.

Также компании принадлежит инициатива оснащать PATA-винчестеры восьмимегабайтным кэшем (серия JB). Встроенные программы (firmware) этих HDD оптимизировались для быстрой работы с длинными файлами (а не со множеством мелких). Благодаря этим нововведени-



ям производительность моделей при больших нагрузках заметно возросла. Именно на таких неординарных решениях, как Raptor и

SAMSUNG

SPINPOINT P80 SP1604N

Samsung начал производство жестких дисков с 1996 года. На российский рынок накопителей компания вышла немного позже, и, конечно, ее можно назвать молодым игроком на поле. Именно поэтому еще совсем недавно жесткие диски Samsung не были так широко известны конечному потребителю, и, как следствие, у некоторых идущих ныне в магазин возникают вполне законные вопросы — мол, что за диски, да с чем их лопают. Мы постараемся дать ответы на эти навязчивые вопросы.

В нашей лаборатории побывала одна из самых интересных и перспек-

тивных моделей новой линейки SpinPoint P80 — SP1604N. Объем буфера — 2 или 8 Мб, среднее время задержки (latency) — 4,17 мс, среднее время доступа — 8,9 мс, интерфейс — Ultra ATA 133. Благодаря уже упомянутым фирменным технологиям ожидаются качественная шумоизоляция и бескомпромиссные показатели производительности.

ТЕСТЫ

Конфигурация тестового стенда:

- Процессор: Intel Pentium 4 3.0C (FSB 800 МГц)
- Материнская плата: Albatron PX865PE PRO II
- Оперативная память: Kingston PC3200 2x256 МБ
- Видеокарта: ATI RADEON 9800 PRO
- Жесткий диск: IBM DTLA 307015
- Тестируемые жесткие диски охлаждались кулером Titan TTC-HD11.

Перед тестированием все винчестеры размечались программой PartitionMagic 8.0, использовались файловые системы FAT32 и NTFS, на диске организовывался один раздел с размером кластера "по умолчанию". Перед тестами на копирование диски разбивались на две равные части с размером кластера "по умолчанию". У всех винчестеров отключалась функция автоматического акустического управления, при помощи утилиты Hitachi Feature Tool.

HDTACH V2.61

Нестареющий HDTach наглядно продемонстрировал нам всю силу современных винчестеров. Raptor переиграл всех и вся — и это неудивительно, ибо 10000 об/мин и восьмимегабайтный буфер являются сильными козырями в операциях чтения/записи. Маленький DiamondMax Plus 8 прекрасно справился со своей задачей, обойдя более емких хищных рыб от Seagate.

Здесь я позволю себе сделать небольшое отступление и рассказать о проблемах, возникших с DiamondMax Plus 9. Maxtor ос-настила девятую се-



SAMSUNG SPINPOINT P80 SP1604N

HDTACH V2.61

BYTES/SEC	READ AVERAGE	WRITE AVERAGE	ACCESS TIME
Barracuda 7200.7	47216	20926	14,3
Barracuda V	36727	21267	13
DiamondMax Plus 8	48307	26739	12,4
DiamondMax Plus 9	47468	27546	13,5
IBM/Hitachi 180GXP	39074	26941	13,5
Western Digital WD800	40679	24344	13,2
Western Digital Raptor	53492	34568	8,3
Samsung SP1604N	49860	21000	13,4

рию достаточно спорной технологией Verify (проверка записи). Суть ее заключается в однократной проверке каждого сектора при первой записи на него. Сделано это для более корректной за-

писи и для повышения надежности хранения данных. В то же время после включения этой "полезной" функции скоростные результаты резко падают. Специальная фирменная утилита **WVSET**, в теории позволяющая включать и отключать эту возможность, наотрез отказалась работать с данным накопителем. Поскольку шаманские пляски с бубном не помогали, то пришлось обхитрить заботливый винчестер, повторно проведя все тесты.

Немного разочаровали результаты записи Barracuda 7200.7. Скорее всего, столь невысокую скорость можно отнести либо к сырости *firmware*, либо к конкретному попавшему к нам в руки экземпляру — видимо, неудачному.

Также интересны результаты измерения среднего времени доступа. Обратите внимание — Barracuda 7200.7 оказался даже менее проворным, чем его предшественник. Новичок Samsung SP1604N показал себя стабильным и надежным, достойно выдержав напор маститых конкурентов.

WINBENCH 99

Многие аналитики, и я в том числе, более склонны доверять бенчмарку Winbench 99, нежели спорному и иногда противоречивому HDTach v2.61. Здесь винчестеры WD на высоте. Достаточно пожилого 180GXP все еще не могут превзойти большин-

FAT32

BYTES/SEC	BUSINESS DISK WINMARK 99	HI-END DISK WINMARK 99
Barracuda 7200.7	8493	33511
Barracuda V	8634	30759
DiamondMax Plus 8	10317	30357
DiamondMax Plus 9	11000	32000
IBM/Hitachi 180GXP	11316	34210
Western Digital WD800	11500	30000
Western Digital Raptor	15900	41000
Samsung SP1604N	11730	34340

ство конкурентов. Обратите внимание на печальные результаты Barracuda 7200.7 в Business Disk WinMark 99. Зато в Hi-END Disk WinMark 99 рыбка быстро исправилась. Приятно порадовал малыш DiamondMax Plus 8, который не провалился ни в одном тесте.

NTFS

BYTES/SEC	BUSINESS DISK WINMARK 99	HI-END DISK WINMARK 99
Barracuda 7200.7	6562	25421
Barracuda V	6784	24035
DiamondMax Plus 8	8931	23117
DiamondMax Plus 9	8690	23600
IBM/Hitachi 180GXP	8411	26900
Western Digital WD800	9100	25900
Western Digital Raptor	12000	32468
Samsung SP1604N	9440	26017

СТАТИСТИКА ВОЗВРАТОВ

Уже достаточно продолжительное время я собираю статистику по поломке винчестеров, поэтому никак не смогу скрыть ее от вас, уважаемые читатели:

Естественно, по собранной мною статистике достаточно сложно сказать, насколько надежна та или иная модель. Вполне возможно, что просто попадались неудачные партии, или водитель КАМАЗа, доставлявший продукцию в компанию, проехал по кочке, или грузчик Вася случайно уронил коробку — все может быть. Однако я точно могу констатировать, что Barracuda 7200.7 менее надежна, чем Barracuda V. Основной причиной возврата является отказ электроники. Также мне попадались экземпляры, у которых головки не выходили из "мертвой зоны". Лишь постояв включенными пару часиков при последующей перезагрузке, они начинали подавать признаки жизни. DiamondMax Plus 9 частенько приносили с огромным количеством bad-блоков.

Maxxtro®

ООО «Си-Трейд»

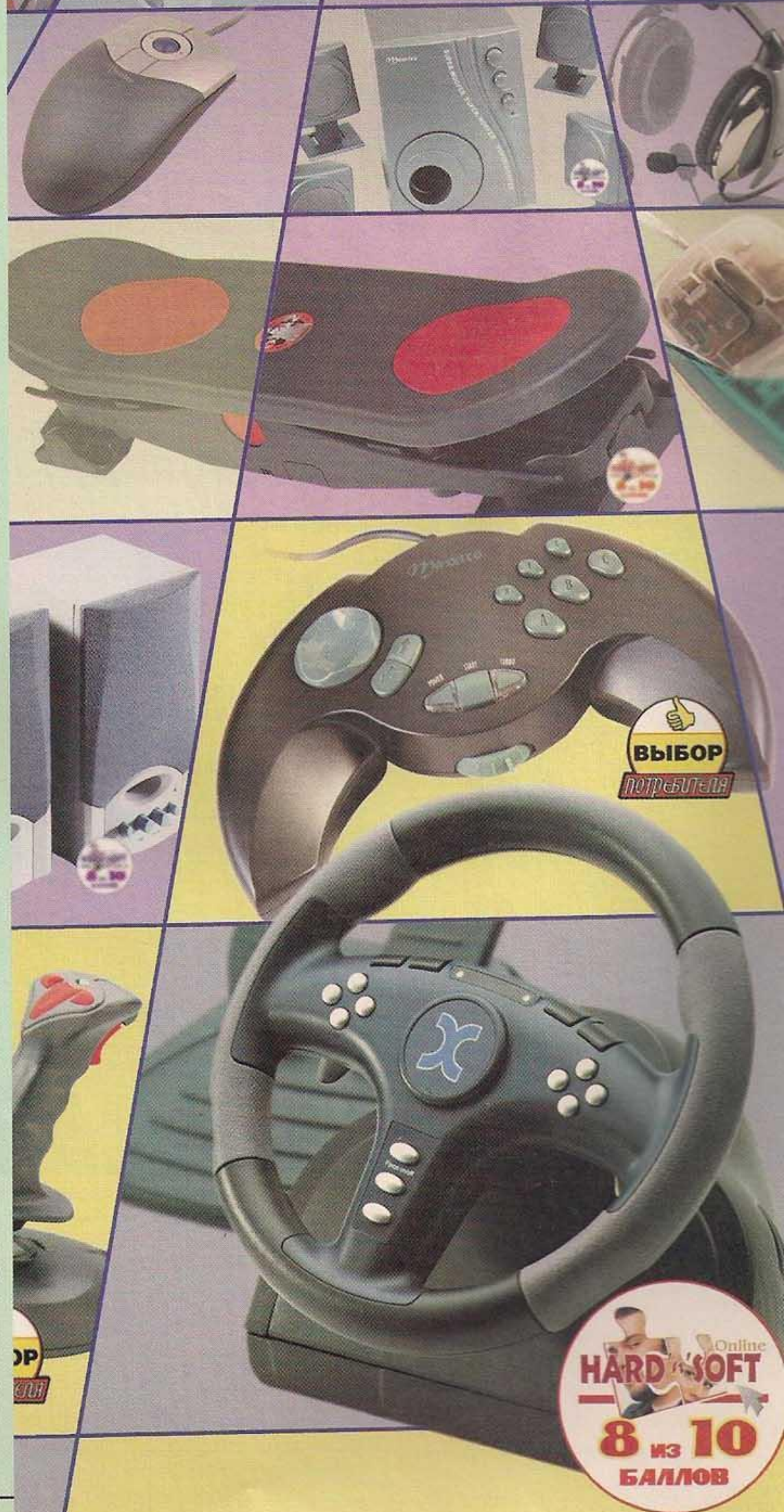
www.c-trade.ru, www.maxxtro.ru

(095) 113-49-33, 113-11-18

inf0@c-trade.ru, www.ergo.ru



МЫ ПРОИЗВОДИМ ПРОДУКЦИЮ, КОТОРАЯ ВАМ НРАВИТСЯ!



**ВЫБОР
ПОТРЕБИТЕЛЯ**

HARD & SOFT
8 из 10
БАЛЛОВ

СТАТИСТИКА ВОЗВРАТОВ

ПРИМЕРНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЭКЗЕМПЛЯРОВ, СДАННЫХ В ПЕРВЫЙ ГОД ЭКСПЛУАТАЦИИ ПО ГАРАНТИИ, НА 100 ПРОДАННЫХ (ИЗМЕРЕНИЯ ДАНЫ В ПРОЦЕНТНОМ СООТНОШЕНИИ)

Barracuda 7200.7	2%
Barracuda V	0.3%
DiamondMax Plus 8	0.8%
DiamondMax Plus 9	1.1%
IBM/Hitachi 180GXP	0.6%
Western Digital WD800	0.4%
Western Digital Raptor	неизвестно
Samsung SP1604N	0,3%

Новинки от Western Digital глюками не грешат, кроме того, на модели, оснащенной восьмимегабайтным кэшем, распространяется двухгодичная гарантия. Raptor — достаточно новая модель, и “весовая категория” у него несколько другая. Поэтому собрать полноценную статистику на момент написания статьи просто не удалось. В то же время пятилетняя гарантия заслуживает доверие даже самого придирчивого пользователя.

По слухам, несколько лет назад у Samsung были проблемы с высоким процентом брака накопителей. Судя по всему, в последнее время компания заметно улучшила качество своих HDD. Выбранная нами модель показала себя как одна из самых надежных и “безвозвратных” в своей нише.

ШУМ И НАГРЕВ

После тестов температура снималась программой DTemp. Все винчестеры устанавливались в корпус Inwin S500 с открытой крышкой. Температура в комнате достигала 22 градусов по Цельсию.

Обратите внимание на пугающий нагрев HDD от Maxtor. Также хочется похвалить высо-

кооборотистый Raptor за низкий уровень выделяемого тепла. Скорее всего, секрет кроется в особых ребрах, расположенных вдоль боковых поверхностей устройства. Остальные участники также держались молодцами и противопожарную обстановку не портили.

С шумовыми характеристиками у всех накопителей все в порядке. И причина тут ясна — ведь все участники были оснащены гидродинамическими подшипниками. Даже Raptor, при всех своих многотысячных оборотах, и то продемонстрировал терпимый результат. Особенно хочется отметить Samsung SP1604N. Понять, что HDD действительно работает, можно лишь прижавшись к нему ухом. Причем даже во время активного тестирования не было слышно движение головок, что по достоинству оценят любители тишины.

ВЫВОДЫ

BARRACUDA 7200.7

Достаточно спорный винчестер. С надежностью не все хорошо, да и в тестах на запись — весьма удручающие результаты. Зато читает данные просто превосходно. В общем, при условии доработки firmware ему можно доверить ваши данные.

BARRACUDA V

Типичный середнячок в хорошем смысле этого слова. Качественные средние результаты в тестах, без особых провалов. Фирменная защитная крышка SeaShield не даст при неаккуратной установке повредить электронику. Плюс — высокая надежность дает право смело рекомендовать данную модель к покупке.

DIAMONDMAX PLUS 8

Даже старички могут задать перцу молодым и задиристым. А проверка временем порой является более солидным аргументом для приобретения, нежели высокие показатели. На мой взгляд, лучшим местом для эксплуатации восьмой серии будут производительные офисные компьютеры. Не забудьте, что накопители данной серии сильно греются, поэтому дополнительное охлаждение просто необходимо!

DIAMONDMAX PLUS 9

Высокие результаты тестов говорят сами за себя. Видно, что модель нацелена на верхний сегмент рынка. В то же время реализация технология Verify вызывает ряд нареканий. С од-

ной стороны, приятно, что Maxtor заботится о снижении ошибок при записи, а с другой — разработчики утилиты WVSET банально не позаботились о принудительном отключении этой функции.

HITACHI 180GXP

Лично меня перемены пугают. И пока еще неизвестно, как отразится нашумевшая сделка на качестве накопителей. Если вспомнить, какие “прекрасные” HDD наштамповала Fujitsu перед уходом с рынка IDE-накопителей, начинает казаться, что лучше выждать время и посмотреть, какие новые продукты выпустит Hitachi. А вообще, 180GXP в лучших традициях IBM обладает превосходной производительностью, низким уровнем нагрева и достаточно высокой надежностью.

WESTERN DIGITAL WD800

WD не боится экспериментировать, за что ей низкий поклон. Ее семитысячники достигли объема под 300 Гб, и это еще не предел! WD800 звезд с неба не хватает, но и к ряду отстающих его сложно приписать. Надежность также на весьма высоком уровне. А что еще надо от накопителя?

WESTERN DIGITAL RAPTOR

Кажется, я влюбился в этот накопитель. Пару часов назад был уверен, что проапгрейдил все в своем компьютере на пятерочку, но теперь отчетливо понимаю, что до пятерочки не хватает именно Raptor. Революционный винт, способный на равных конкурировать с SCSI — при гораздо более низкой цене дисковой подсистемы в целом.

SAMSUNG SP1604N

“Юный винтодел” Samsung выпустил накопитель, способный на равных конкурировать с маститыми брендами. Приличная производительность плюс низкий уровень тепловыделения и шума дают мне право настоятельно рекомендовать его для домашнего применения. Кроме того, трехлетняя гарантия и наша скромная статистика снимают все сомнения в качестве и надежности данной модели.

Благодарим компанию “Атлантик Компьютерс” (www.atlantic.ru) за предоставленные на тестирование жесткие диски.

Автор выражает благодарность Светлане Проскуриной за помощь в подготовке материала.

ШУМ И НАГРЕВ

МОДЕЛЬ	ТЕМПЕРАТУРА (°C)
Barracuda 7200.7	41
Barracuda V	41
DiamondMax Plus 8	55
DiamondMax Plus 9	56
IBM/Hitachi 180GXP	31
Western Digital WD800	35
Western Digital Raptor	43(!)
Samsung SP1604N	34

ТЕСТЫ

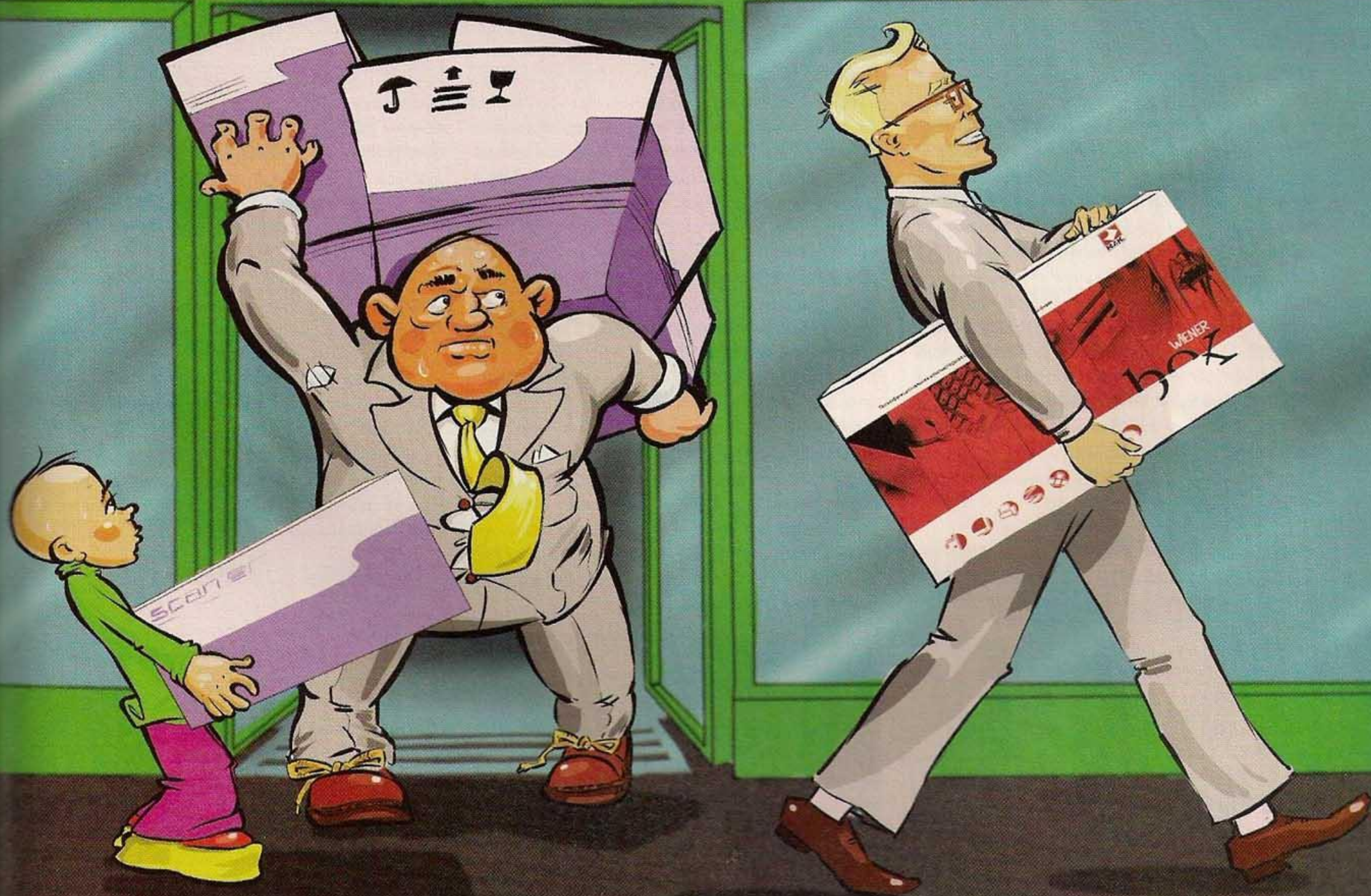
ПАРАМЕТРЫ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ	BARRACUDA 7200.7	BARRACUDA V	DIAMONDMAX PLUS 8	DIAMONDMAX PLUS 9	IBM/HITACHI 180GXP	WESTERN DIGITAL WD800BB	WESTERN DIGITAL RAPTOR	SAMSUNG SP1604N®
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200	7200	7200	7200	7200	7200	10000	7200
Плотность записи на пластину (Гб)	60/80	40/60	60/80	60/80	60	60/80	36	80
Гидроподшипники	+	+	+	+	+	+	+	+
Интерфейс подключения	ATA 100 (SATA)	ATA 100 (SATA)	ATA 133	ATA 133 (SATA)	ATA 100	ATA 100	SATA	ATA 133 (SATA)
Среднее время доступа (мс)	8.5	13.2	14.2	13.2	12.7	8.9	5.2	8.9
Устойчивость к удару во включенном состоянии (G)	63	63	60	60	55	65	65	63
Устойчивость к удару в выключенном состоянии (G)	350	350	300	300	350	200	200	350
Объем буфера (Мб)	2/8	2/8	2	2/8	2/8	2/8	8	2/8
Цена	71 y.e (ST360014A)	71 y.e (ST360015A)	60 y.e.	70 y.e. (6Y060L0)	70 y.e.	77 y.e.	140 y.e.	(модель 160 Гб) 110 y.e.

Все Ваши ожидания от компьютера сейчас находятся в одной упаковке!



Полнофункциональная компьютерная система для домашнего применения Wiener BOX на базе процессора Intel® Pentium® 4 с предустановленной ОС Microsoft® Windows® XP

На компьютеры R&K устанавливается подлинная операционная система семейства Microsoft® Windows®



Товар сертифицирован

Уникальность предложения состоит в его "коробочности": в одной упаковке Вы найдете компьютер с предустановленной операционной системой, монитор, принтер, сканер, все необходимые мелочи и большой набор обучающего программного обеспечения для Вашего ребенка. Комплект отвечает современным понятиям о компактности, эргономичности, безопасности и функциональности. Главное, стоимость набора в одной коробке меньше, чем сумма цен компонентов, приобретенных по отдельности.

Состав комплекта: компьютер Wiener4 W2161 / ЖК-монитор Acer AL512 / цветной струйный принтер Lexmark Z25 / планшетный сканер Mustek BearPaw 1200CS / клавиатура Mitsumi KFK PS/2 / мышь Microsoft Trekker Wheel / сетевой фильтр-удлинитель / Microsoft Windows XP Home Edition / набор обучающего ПО «1С», охватывающий курс школьной программы, и программа-самоучитель по Windows XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

«М.Видео» (095) 777-7775
«МИР» (095) 780-0000
«Эльдорадо» (095) 500-0000

МАГАЗИНЫ R&K В МОСКВЕ

* Смоленский б-р, 4,
ст. м. «Смоленская»,
тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр. 1,
ст. м. «Бауманская»,
тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23,
ст. м. «Марксистская»,
тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Виртуальный киоск:
тел.: 234-37-77 -
заем по телефону,
бесплатная доставка.

Интернет-магазин www.wiener.ru

Оплата при получении.
Доставка в 150 городов России.
Компания R&K имеет свои
представительства и сервис-центры
в 62 городах РФ и других стран СНГ.
За дополнительной информацией
обращаться по тел.: (095) 234-96-78
www.r-and-k.com





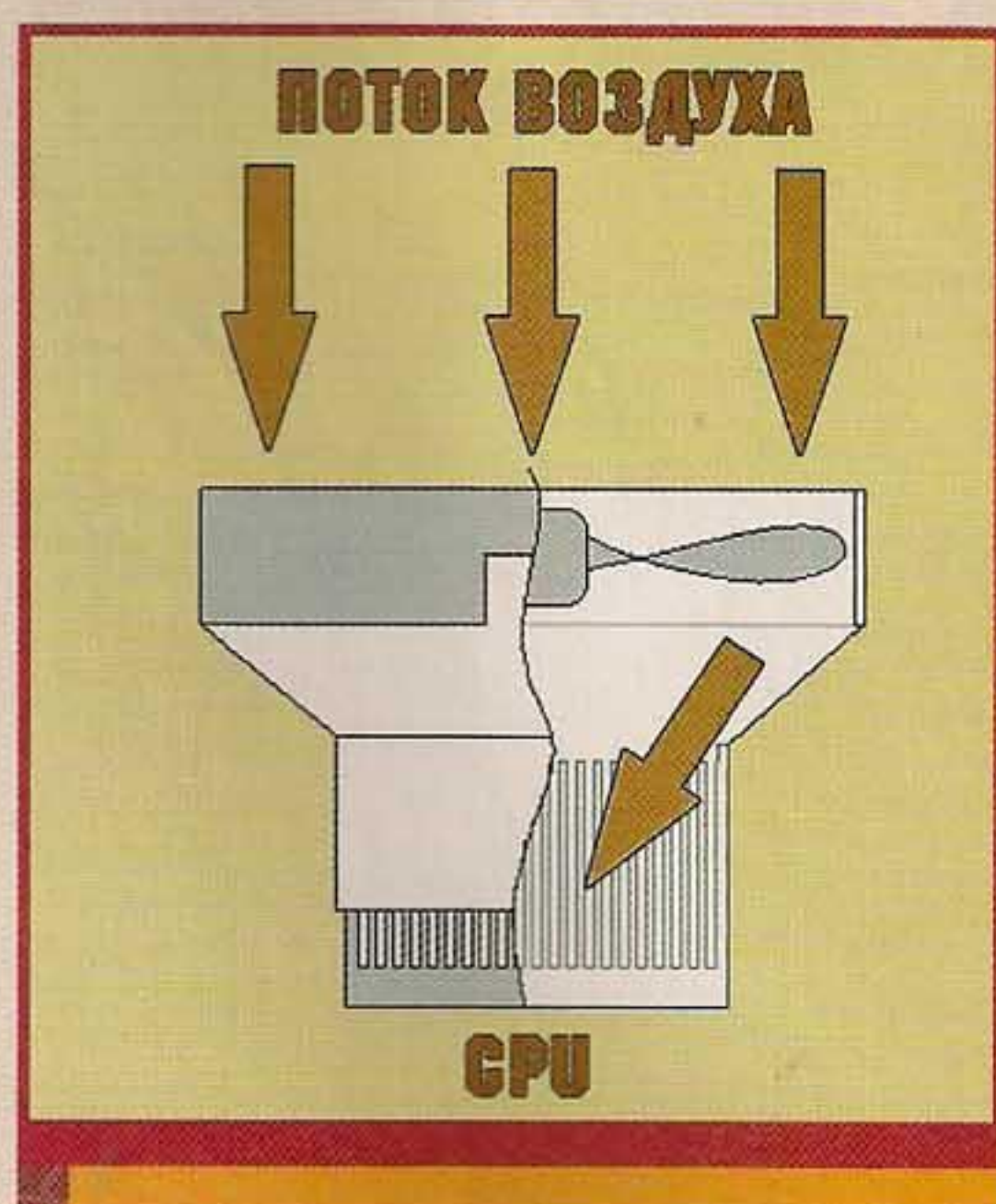
ДОВЕЩ ВЕТРОВ

Собираем воздушную ловушку своими руками

Антон а.к.а. NiTRO / NiTRO@igromania.ru

Прозрачные лопасти ротора играют струей прохладного ветра, холодная медь радиатора тускло поблескивает под покровом темноты... Завораживает, не правда ли? Тем не менее подобным охлаждением в наше время никого не удивишь. Пытливые умы мастеров подвально-подпольного производства заняты многострадальными азотными и Пельтье-холодильниками. Про незатейливое воздушное охлаждение все и думать забыли. А зря! Стоит только добавить крупицу оригинальности, как из привычного и, казалось бы, не имеющего перспективы получается нечто интересное и многообещающее. И поэтому сегодня речь пойдет о новом подходе к воздушному охлаждению — о простом и доступном рядовому покупателю способе, который позволит значительно улучшить показатели стандартных кулеров.

НЕМНОГО ТЕОРИИ



Для начала представим себе стандартных размеров радиатор, поверх которого закреплен кулер. Или, еще лучше, — большой медный радиатор с маленькими игольчатыми ребрами. На нем стоит нечто кулерообразное, до безобразия маленькое и не по размерам шумное. Выдавая широкий спектр бесполезных звуков, такой кулер совершенно не способствует охлаждению процессора.

Первое, что приходит в голову, — так это отодрать бесполезный вентилятор к чертовой бабушке и установить на его место другой —

большого размера. Вполне здравая мысль! За счет низкой скорости вращения ротора (порядка 2000-3000) большие вентиляторы обладают весьма скромными шумовыми характеристиками. В результате мы получим минимум шума в сочетании с большим воздушным потоком. Однако не все так просто, как хотелось бы. Ибо из-за несоответствия размеров часть воздуха обходит радиатор стороной. Кроме того, центр радиатора, под которым находится ядро процессора, вообще лежит в так называемой «мертвой зоне». Как быть?

Бороться с этим можно, и даже нужно. Возьмем за аксиому то, что перенаправить поток воздуха можно с помощью воздушной ловушки. Принцип действия воздушной ловушки сродни организации воздуховода, функция которого — подвести струю воздуха к основанию радиатора. Существуют продвинутые модификации ловушки, задача которых — снабдить разгоряченную железку воздухом извне или же, наоборот, вывести его за пределы корпуса.



Касательно ловушек-воздуховодов. На сегодняшний день в свободной продаже засветился серийный эк-



CPU Tunnel

земпляр воздушной ловушки, именуемый CPU Tunnel. Он состоит из двух частей. Первая — гофрированная труба, которая одной стороной крепится к радиатору на процессоре, а

другой — к вентилятору на задней стенке корпуса. Таким образом, на процессор подается воздух «снаружи», где он на 3-4 градуса холоднее. Вторая часть ловушки — пластиковый воздуховод. Назначение одного очевидно (см. фото). Воздуховод навешивается сзади на вентилятор блока питания и отводит прогретый воздух в пространство вне корпуса.

Бесспорно, такой «туннель» незаменим для моддинга и разгона. Однако воздушная ловушка — это устройство из числа «не рекомендованных к покупке». На то есть несколько причин. Во-первых, на серийные экземпляры можно установить только 80-мм вентиляторы, в то время как предпочтение отдается 92- и 120-миллиметровым образцам. Во-вторых, куда приятнее и дешевле собрать ловушку самому, нежели довольствоваться плодами серийного производства.

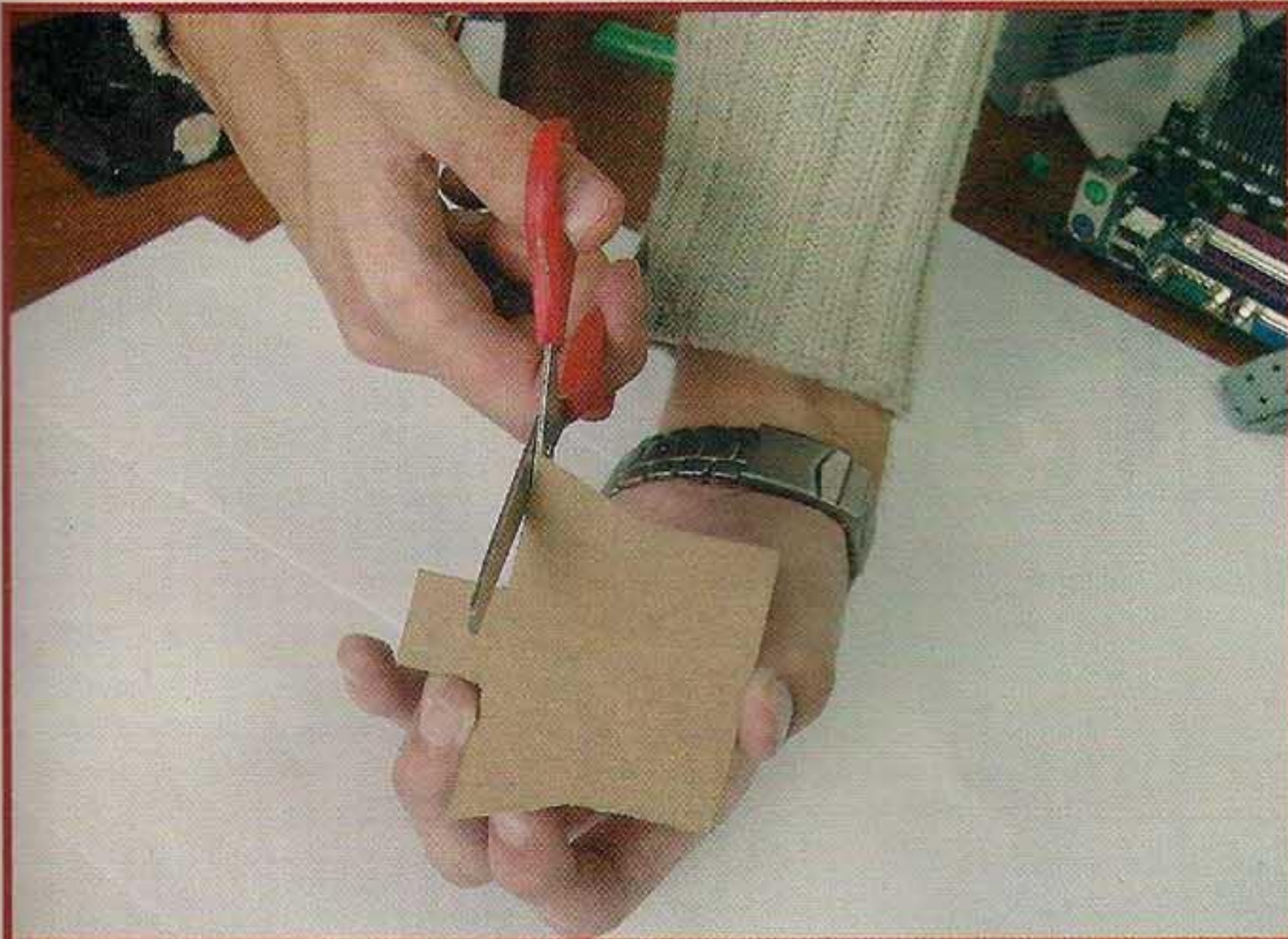
ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ

Спокойствие, только спокойствие! Склеить это чудо не составит особого труда. Для успешной сборки ловушки вам понадобятся прямые руки в количестве двух штук, а также:

- вентилятор размером 80x80 мм и больше;
- добротный медный радиатор форм-фактора Socket A (предполагается, что подобный уже есть в комплекте с вашим штатным кулером);
- лист твердого картона;
- карандаш, линейка;
- макетный нож или ножницы;
- какой-нибудь хороший клей (как вариант — «ПВА», «Момент», «Супер-Клей»);
- скотч для укрепления конструкции;
- цветной скотч, краска, бархатная бумага, дабы придать ловушке более-менее приличный вид.

ШАГ 1. ВЫРЕЗАЕМ

Для начала выясним размеры радиатора, затем — нового кулера. Далее, опираясь на подробный эскиз детали, попытаемся разобраться — ху из ху. Численно размеры *a* и *b* равны линейным измерениям вентилятора и радиатора соответственно. Проще говоря, за *a* мы берем размер вентилятора (80, 92 или 120 мм), а за *b* — радиатора. И, кстати, о птичках! Обычно размер кулера несколько больше размера радиатора. Поэтому, если получилось так, что *a* меньше *b*, имеет смысл раздобыть штангенциркуль, запастись терпением и измерить все заново.



В идеале законченная сторона ловушки выглядит так.

Касательно высоты ловушки. Тут все просто: значение h может варьироваться в пределах 8-12 сантиметров.

Несколько иного подхода требует радиатор прямоугольной формы. Здесь потребует

шись с размерами, вычерчиваем, а после и вырезаем четыре одинаковых трапециевидных стороны ловушки.

ШАГ 2. КЛЕИМ

Склеив вырезанные детали между собой, получаем каркас ловушки. Главное — не забудьте укрепить края конструкции скотчем, ибо картон имеет свойство расслаиваться в самых неподходящих местах.

Вуаля — у нас в руках воздушная ловушка! Отдавая дань стилю, ловушку можно покрасить с помощью баллончика, обклеить бархатной бумагой или цветным скотчем.

ШАГ 3. КРЕПИМ КУЛЕР

Полагаю, вы уже заметили на эскизе некий квадратный выступ размером 20x20 мм. Смею также предположить, что вы не раз задавались вопросом о его назначении. Несложно догадаться, что собранная ловушка имеет четыре таких выступа — по одному с каждого бока. Именно к ним мы и будем крепить вентилятор. Отметим, что

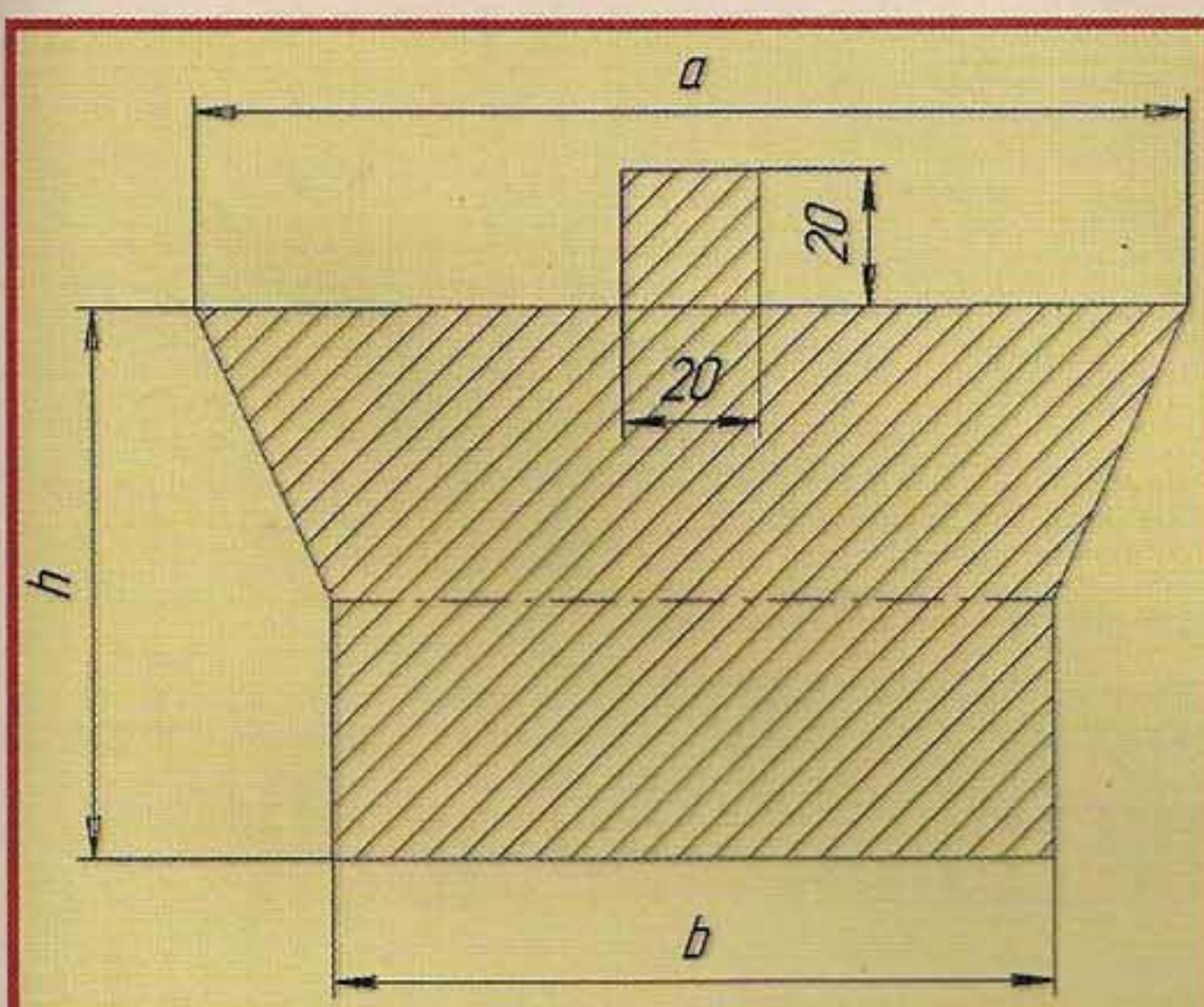
очень важно закрепить кулер "на вдв" (куда дует вентилятор, можно проверить методом тыка), в противном случае изготовление воздушной ловушки будет бессмысленным. Ибо наша первоочередная задача — направить струю воздуха к основанию радиатора.

ШАГ 4. УСТАНАВЛИВАЕМ

Последним шагом устанавливаем готовую конструкцию на радиатор. Хорошо сделанная ловушка держится на месте без крепления. Тем не менее имеет смысл лишний раз подстраховаться и закрепить ее скотчем.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

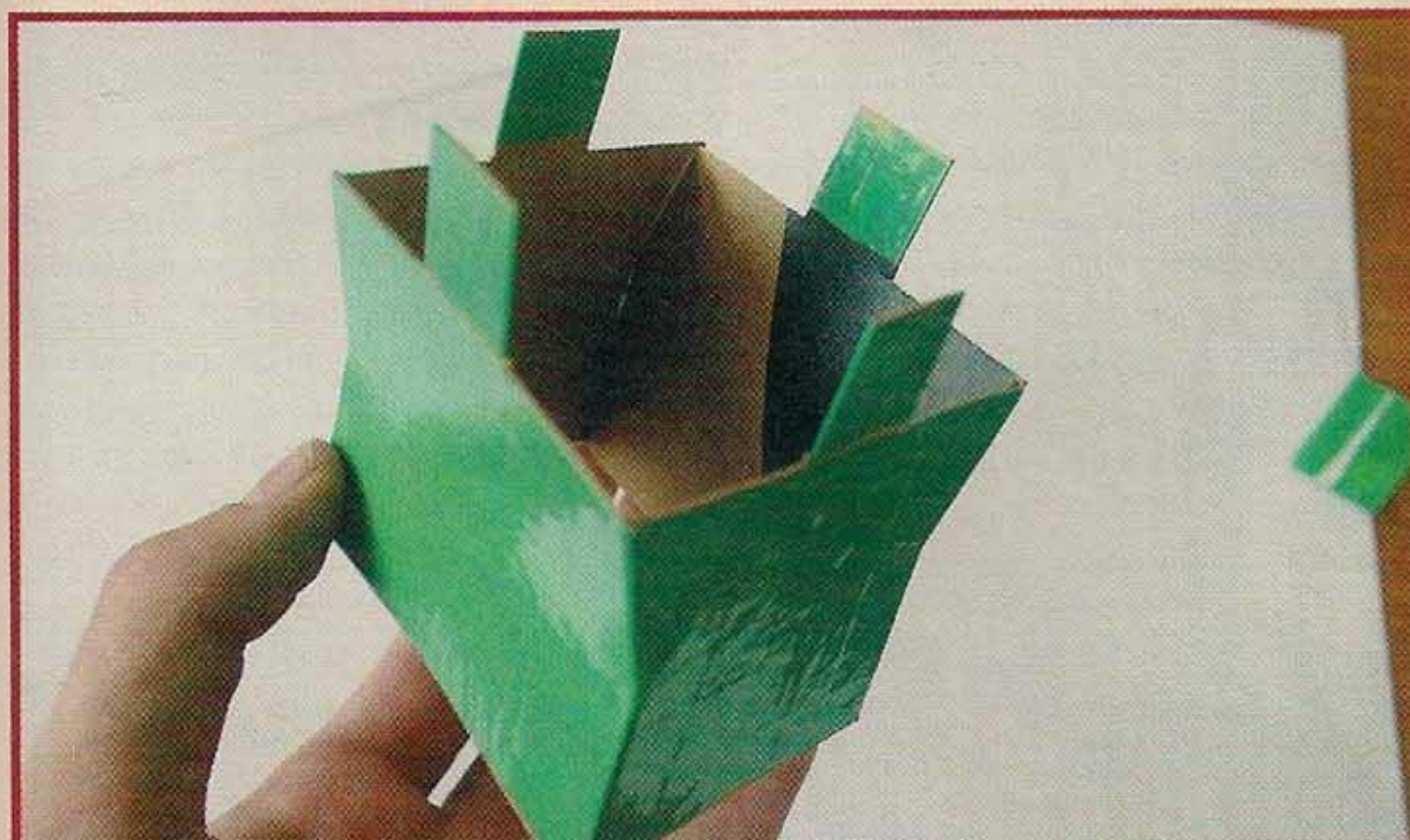
Как видно из статьи, тихий и "холодный" компьютер при воздушном охлаждении — это не сказки. Использование ловушки значительно снижает шум и, в большинстве случаев, понижает температуру процессора как минимум на пару-тройку градусов. Плюс ко всему, затраты на выделку воздушной ловушки не составили и половины стоимости термалтейковских вулканов. Словом, хэнд-мейд ("своими руками" — от англ. hand made) удался на славу.



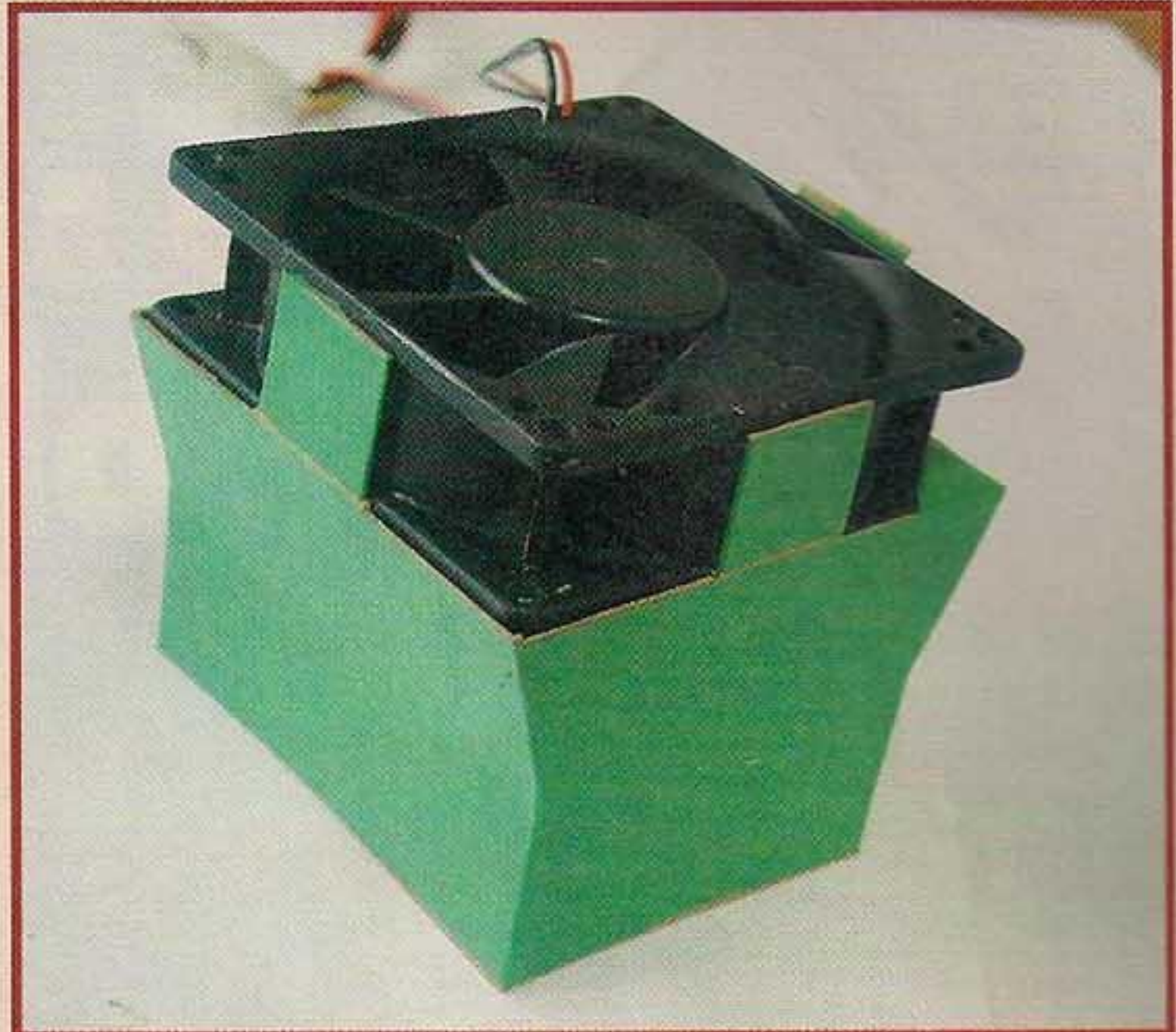
В помощь утопающим — подробный эскиз детали.

вырезать две пары сторон, где в качестве размера b выступают длина и ширина радиатора поочередно, в то время как линейный размер вентилятора a останется неизменным. Определив

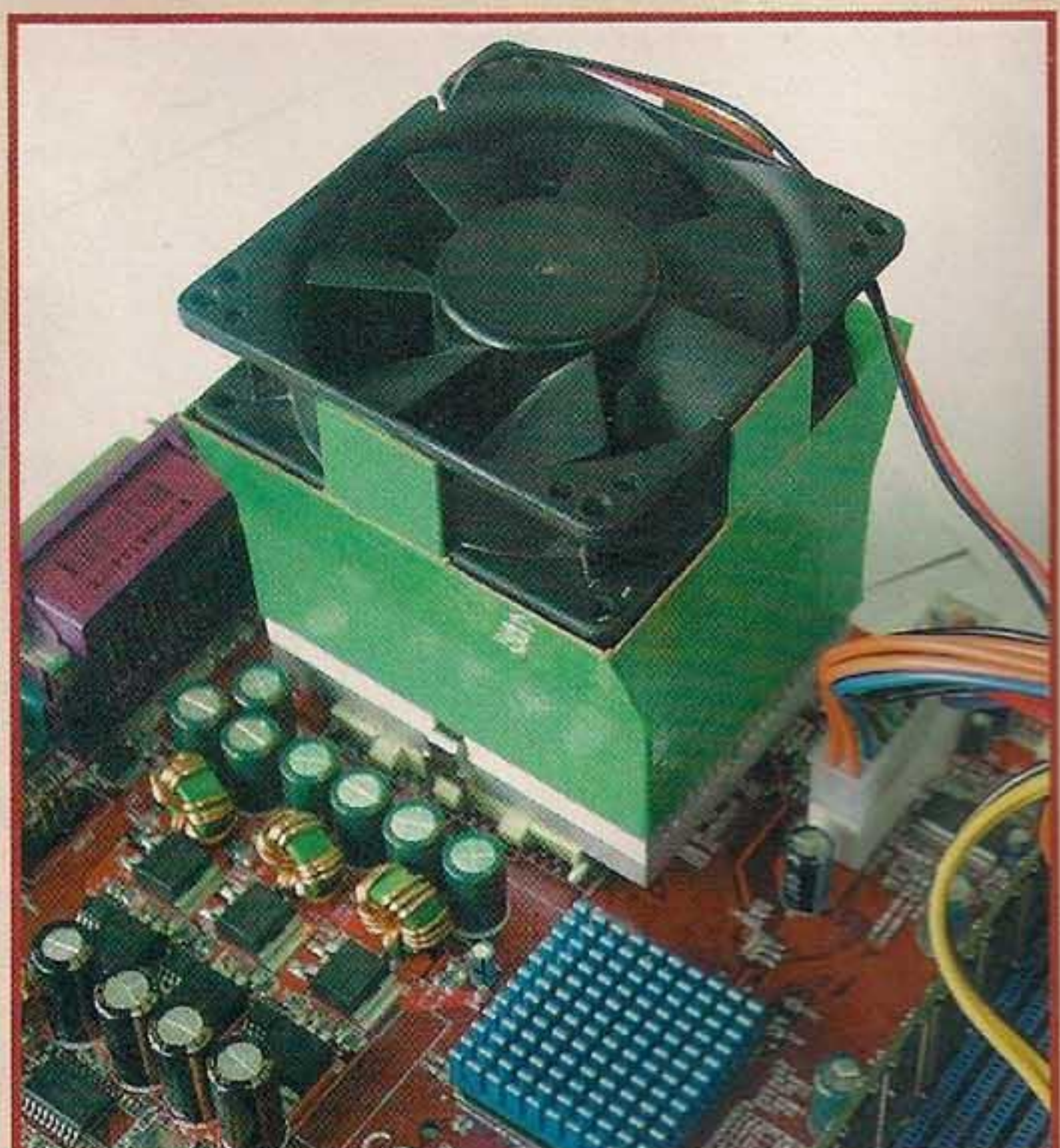
ная ловушка имеет четыре таких выступа — по одному с каждого бока. Именно к ним мы и будем крепить вентилятор. Отметим, что



Воздушная ловушка собственной персоной.



Как оказалось, разобрать подобную конструкцию — задача не из легких!



Made in ЖЦ

НОВИНКИ РЫНКА

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

I-MATE

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Экран	цветной, 176x220 точек
Объем памяти	16Мб, из которых 12,5 доступно пользователю
Время автономной работы	до 20 часов
Встроенные приложения	Contacts, Calendar, Internet Explorer, ActiveSync, MSN Messenger, Photo (для просмотра графических файлов), SIM Manager, Windows Media (мультимедиа-проигрыватель для MP3/WMA-аудио и AVI-видеофайлов)
Дополнительные возможности	SMS, EMS, MMS
Стандарты связи	GSM 900/1800, GPRS
Порты ввода/вывода	IRDA, слот SD/MMC, связь с ПК через USB
Размеры, вес	120,4 x 50,1 x 23,5 мм, 130 г

Современной просвещенной науке известны три вида карманных сетевых интеллектуальных универсальных цифровых коммуникаторов. Первый — это пара «сотовый телефон плюс карманный компьютер», соединенные либо посредством кабеля, либо через инфракрасный порт. Второй — карманный компьютер со встроенной GSM/GPRS-связью на базе традиционной операционной системы Palm OS/Windows CE. Третий — гармоничные, изначально гибридные устройства с генофондом мобильного, но с интеграцией мощного центрального процессора и адаптированной телефонно-органайзерной операционной системы. Последние представляют особый интерес, так как сочетают в себе лучшие свойства КПК и телефона — малый

вес, долгое время работы от батареи и богатый набор дополнительного ПО. К сожалению, пока к этой славной плеяде можно отнести только последнюю линейку от Nokia — модели 7650/3650/9210/9210i, построенные на Symbian OS. Как ни странно, но вездесущая Microsoft не спешит по привычке монополизировать этот пусть маленький, но уже сформировавшийся рынок. Один из первых продуктов на базе ОС Smartphone 2002 наглядно это доказывает. Ибо i-Mate — это не претендент на всеобщую и немедленную любовь, а всего лишь засланный казачок, первая пробная ласточка в огороде вероятных конкурентов.



Что?	сотовый мобильник-компьютер на базе ОС Smartphone 2002
Почему?	пока один он такой
Сколько?	\$900

TravelBook M5Wide — первая ласточка в линейке ноутбуков компании MaxSelect, имеющих широкий экран. Примененная в нем матрица с диагональю 15.2 дюйма и разрешением 1280*854 точки (соотношение сторон 15:10)

MAXSELECT TRAVELBOOK M5WIDE

позволяет комфортно просматривать DVD-фильмы, записанные в соответствующем — широкоэкранном — формате. Кроме того, в данной модели используется мощный мобильный видеоадаптер — NVIDIA FX5200 Go. Его неслабые мегагерцы гарантируют M5Wide прекрасную производительность в любых приложениях, от офисных программ до современных трехмерных игр (особенно трехмерных игр!).

Ноутбук построен на основе новейшей мобильной технологии Intel Centrino. В ее основе — процессор Intel Pentium M, разработанный специально для

использования в мобильных рабочих станциях. В нем применена последняя версия энергосберегающей технологии Intel Enhanced SpeedStep, в которой появилась возможность переключаться не только на максимальные и минимальные значения тактовой частоты и напряжения, но и на промежуточные точки. Это привело к тому, что ноутбуки на технологии Intel Centrino без малейших потерь в производительности могут работать в автономном режиме намного дольше, чем ноутбуки на процессоре Intel Mobile Pentium 4.

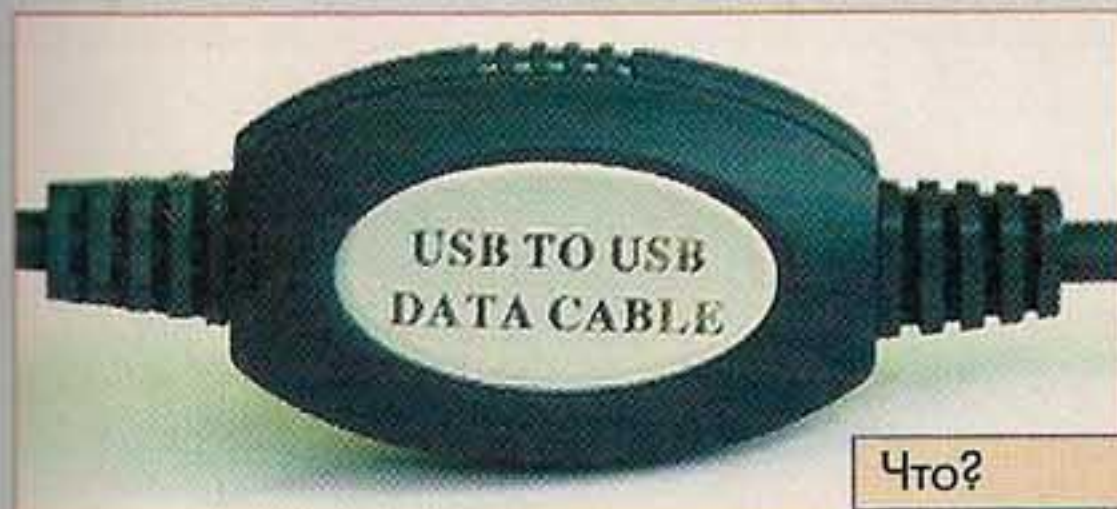
TravelBook M5Wide отличается изысканным дизайном и небольшим весом — всего 2.7 кг. Легкость и прочность этому компьютеру придают верхняя крышка и обрамление клавиатуры, выполненные из магниевого сплава.

Отметим также, что в следующем номере мы намерены в обязательном порядке провести полевые тесты данной, без всякого сомнения, любопытнейшей модели переносного игрового компьютера.

Что?	широкоэкранный ноутбук с мощным графическим адаптером от отечественного сборщика
Почему?	мощно и недорого
Сколько?	\$1545
Где?	www.atlantic.ru



NETLINK USB TO USB



Одно из самых правильных и полезных устройств на свете. Как бы ни изгалялись производители переносных

Что?	USB кабель
Почему?	удобно и просто
Сколько?	\$14
Где?	www.nix.ru

флэш-носителей и как бы ни пытели пропагандисты Ethernet, радио и инфракрасных соединений — нет в природе ничего лучше, совершеннее и надежнее, чем простой сермяжный "нуль-модемный" кабель. Давно канули в Лету архаичные LPT и доживают последние деньки COM, но их свято место не пустует и активно осваивается новыми поколениями интерфейсов.

Порты стандарта USB ныне имеются практически на любом настольном или портативном компьютере. Для устойчивого коннекта нужно соединить два ПК кабелем NetLink USB to USB и установить на каждом соответствующее программное обеспечение.

Что замечательно — в сеть можно объединить более двух компьютеров. Производитель утверждает, что общее количество подключенных устройств может достигать семнадцати! Предположительно, в случае с более чем двумя компами соединение производится последовательно — то есть первый комп подключается к одному порту второго, третий ко второму порту второго, четвертый ко второму третьего и т.д. А вопросы маршрутизации и определения конфигурации сети, скорее всего, возложены на комплектное ПО.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Разъемы	2x USB A (папа)
Скорость	До 5Мбит/с
Совместимость	USB 1.1
Длина кабеля	1.8/3 м
Поддержка ОС	Windows 98SE/ME/2000/XP
Размеры	Длина — 22 см, ширина — 14.5 см, высота — 3.5 см
Вес	0,21 кг

COOLER MASTER AURORA LIGHT KIT

Никогда не задумывались над тем, какие темные делишки могут твориться во тьме системного блока за наглухо привинченным кожухом? Кто доводит до белого каления процессор и о ком рыдает по ночам вентилятор видеокарты? И отчего потрепанный ватеркулер каждое утро жадно пьет холодную воду? А представьте, как было бы здорово, если бы при очередных зверских тормозах в DOOM III вы могли бы резко заглянуть в корпус и поймать там своих электронных бездельников с поличным! Тут уж не отвертеться бы, не отжужжали бы!

Именно для этих целей с недавних пор недоверчивые производители начали выпускать эксгибиционистские корпуса с боковым прозрачным окошечком. А другие товарищи придумали для вящего бдения засовывать в корпус галогеновую лампу, дабы никто из пинающих балду микросхем не укрылся от зоркого глаза пользователя.

Такую лампу, что характерно, уже можно приобрести в Москве. Предлагается в четырех расцветках — голубой, красной, зеленой и фиолетовой. В природе также существует особая — интеллектуальная — трехцветная лампа с цифровым управлением, позволяющая менять ее цвет по принципу цветомузыки. Комплект Aurora Light Kit характеризуется простотой и очевидной процедурой инсталляции. Достаточно закрепить ножки лампы со специальными липучками на боковой стенке корпуса и подключить разъем питания к стандартному 12-вольтовому шлейфу.



Что?	галогеновая лампа в системный блок
Почему?	ученье — свет!
Сколько?	\$8,5
Где?	www.aldi.ru



www.kitcom.ru

НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!

КОМПЬЮТЕР СЕГОДНЯ ДЕНЬГИ ЗАВТРА

В КРЕДИТ ПЕРВЫЙ ВЗНОС **0%!**
Оформление на месте в течении 20 мин



С каждым КОМПЬЮТЕРОМ 100 игр - БЕСПЛАТНО!



компьютеры
мониторы
принтеры
сканеры
джойстики
интернет

Компьютер КИТ SUPER ПРОДУКТ ГОДА!
(PC Magazine №2 2003г.)

ВЫ ДЕЛАЕТЕ НЕСКОЛЬКО ДЕЛ ОДНОВРЕМЕННО,

А ВАШ КОМПЬЮТЕР? ТЕПЕРЬ И ОН СПОСОБЕН НА ЭТО



Компьютер КИТ Super 5000 на базе процессора Intel®Pentium® 4 с технологией HT легко справляется сразу с множеством самых ресурсоемких задач. Теперь Вы можете работать, играть, слушать музыку, редактировать видео и многое другое. И все это - в одно и тоже время!

Делу - время, потехе - ТОЖЕ!

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation

(095)777-66-55
ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

WWW.7776655.RU
ИНТЕРНЕТ - МАГАЗИН - ДОСТУПНО! УДОБНО! ВЫГОДНО!

САЛОНЫ КОМПАНИИ

- м. Коломенская Проспект Андропова вл.216 тел.741-32-14
- м. Аэропорт, Ленинградский пр-т, д. 56/2 "Парад Электроники", тел. 152-06-57
- м. Багратионовская, ТК "Горбушкин Двор", 2Ф-33, тел. 737-48-46
- м. ВДНХ, ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ", тел. 181-99-87, пав. 14, тел. 974-60-13
- м. Люблино, ТЯК "Москва" пав. 2-1-85/86, тел. 359-80-55/56
- м. Менделеевская, ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4, тел. 787-63-73
- м. Пражская, ТЦ "Электронный рай", пав. 2В-19, 1Б-37, тел. 389-44-27
- м. Савеловская, ВКЦ "Савеловский", пав. D-26, тел. 784-72-35/59
- м. Тушинская, пр-д Стратонавтов, д.9, тел. 491-83-10, 491-01-35
- м. Шоссе Энтузиастов, КЦ "Буденовский", пав. А-1 тел. 788-15-44

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ ОБЪЯВЛЕНИЯ ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОДАРОК!

D-LINK DPH-80

"Позвони мне, позвони! Позвони мне, ради бога!" — убедительно и страстно поет в фильме Ирина Муравьева. И трудно удержаться и не последовать ее совету, ибо с недавних пор в нашем офисе есть не просто телефон, но удивительный цифровой Voice-over-IP — агрегат, подсоединенный непосредственно к интернет-провайдеру.

Для тех, кто все еще в танке, дам краткую справку. Новомодный термин Voice-over-IP означает то, что данное устройство позволяет совершать звонки между абонентами, используя IP-сеть, например общедоступные интернет-каналы. Голос при передаче оцифровывается, то есть — превращается в данные. Эти данные потом упаковываются в пакеты формата IP и передаются куда заказано, наплевав на традиционные телефонные линии и жадные АТС.

Что?	IP-телефон
Почему?	дешевые международные звонки
Сколько?	\$113
Где?	www.nix.ru

Важным условием при этом является то, чтобы сервис Voice-over-IP поддерживался вашим интернет-провайдером.

Главная полезная фишка IP-телефонии в том, что можно заметно уменьшить затраты на "дорогие" — международные и междугородние звонки. Кроме всего прочего, IP-телефон может использоваться как обычный телефонный аппарат. Вы набираете код вашего провайдера IP-телефонии, затем номер абонента. Далее умная аппаратура и хитрое программное обеспечение сопоставят этот номер с номером пункта назначения.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Порт 10/100Мб/с Ethernet для подключения к DSL-модему, кабельному модему либо маршрутизатору
- IP-адрес выделяется статически либо посредством DHCP
- Удаление промежутков и пауз, определение голосовой активности (VAD)
- Подстраиваемый буфер пакетов (adaptive jitter buffer)
- Восстановление пакетов с поврежденным содержанием (low voice packet recovery)
- Громкая связь (hands-free)
- Протокол сжатия G.711, G723.1, G729a
- Двухтональный многочастотный набор (DTMF)
- Функции телефона: повтор последнего номера, выключение микрофона, сброс, удержание, громкоговоритель (для hands-free), установка громкости звонка
- Настройка через веб-интерфейс с персонального компьютера
- Диагностические индикаторы на порты Fast Ethernet
- Внешний блок питания
- Класс безопасности: FCC Class B, CE Class B

CREATIVE I-TRIGUE L3450 И I-TRIGUE L3500



Свежая акустика от Creative. Стильные, мощные и относительно недорогие колонки формата 2.1. По признанию создателей, самая важная техническая особенность данных акустических систем — применение в колонках-спутниках боковых преобразователей звука. Сглаживая переходы между высокими и средними частотами, эти излучатели звука новой конструкции придают общему звучанию колонок большую глубину и сбалансированность. В результате пользователи получают более реалистичный звук, соответствующий основным критериям hi-fi.

Чтобы добиться оптимальной производительности в конкретных частотных диапазонах и более точного воспроизведения звука, инженеры Creative применили двойное усиление звука. Каждая колонка снабжена двумя титановыми микродинамиками, которые обеспечивают каче-

Что?	акустические системы формата 2.1
Почему?	интересная технология двойного усиления звука и обаятельный дизайн
Сколько?	\$124
Где?	www.europe.creative.com

ственное звучание с высокой степенью детализации. По мнению некоторых западных обозревателей, I-Trigue L3450 и I-Trigue L3500 превосходят по качеству звучания аналогичные модели колонок 2.1, использующие бумажные или алюминиевые динамики.

Пару слов о дизайне. Колонки Creative I-Trigue L3500 выполнены в модных ныне серебристых и черных тонах, что придает им некую визуальную "рельефность". I-Trigue L3450, в свою очередь, заключены в не менее модный белый обтекаемый корпус и, думается, будут прекрасно смотреться в паре с плоским монитором или ноутбуком.

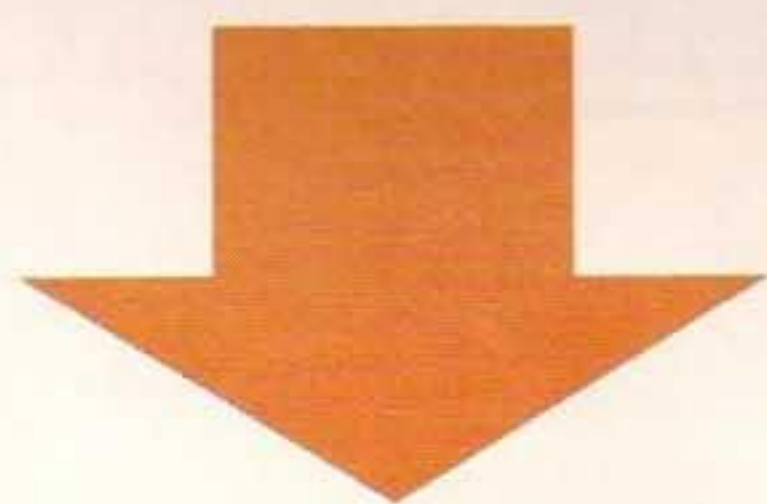
Обе модели снабжены удобным пультом управления, в котором есть дополнительный линейный вход, гнездо для наушников и регулировка громкости и басов, а также новый M-PORT разъем. С помощью M-PORT разъема колонки можно напрямую подключать к совместимым персональным цифровым устройствам, таким как новый Creative MuVo NX.





Ноутбуки RoverBook Nautilus Z500

здесь недорого



ул. Коломенская д. 17

тел. (095)775-7566 729-5244 729-5255

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Предлагаю поболтать о революциях в нашей повседневной компьютерной жизни. Ибо оные в последнее время имеют свойство случаться весьма редко. В грохоте лозунгов, в пестроте рекламных плакатов и в дыму маркетинговых презентаций многократно употребляемое к месту и не к месту слово "revolutio" утратило свой боевой, монументальный и кардинально-веховой смысл ("движение, обращение, круговращение" — лат.). А между тем научно-технический прорыв и кровавый переворот с захватом Зимнего уже случились. Не то чтобы совсем без шума и пыли, но достаточно буднично — без привлечения ликующих покупательских масс и девочек из варьете. Просто компания AMD выпустила две простые модели процессоров на новой 64-битной платформе (Opteron и Athlon 64)... Для справки, предыдущая версия подобной — "X-битной" — революции случилась 17 лет назад, в далеком 1986 году, когда компания Intel выпустила процессор 80386, работавший в поистине бунтарском 32-битном режиме. С тех славных пор все микропроцессорные "эволюции" ограничивались исключительно питательными добавками новых наборов инструкций (MMX, SSE, 3DNow! и т.д.).

Возьмусь предположить, что для многих наших читателей разница между 16-, 32- и 64-бит-

ным процессором далеко не очевидна. И это нормально, ибо для вящего понимания сути вопроса респонденту желательно иметь познания в электронике и низкоуровневом программировании. Объяснять подобные тяжеловесные дисциплины в рамках одной скромной рубрики — дело неблагодарное, поэтому попробуем изобразить на пальцах.

Внутри процессора живут регистры. Их ближайший аналог из математики и программирования — переменная. То есть некое хранилище для данных. Регистры условно делятся на "общего назначения" и "специализированные". Первые нужны для выполнения разного рода арифметических операций, а вторые — для работы с памятью и выполнения определенных аппаратных функций. Теперь немного математики. Как известно, процессор оперирует числами в двоичной системе исчисления. То есть число записывается с помощью не десяти цифр от 0 до 9, а всего двух — 0 и 1. К примеру, чтобы досчитать до десяти, мы используем такую последовательность (в скобках "обычные" — десятичные эквиваленты): 0 (0), 1 (1), 10 (2), 11 (3), 100 (4), 101 (5), 110 (6), 111 (7), 1000 (8), 1001 (9), 1010 (10) и т.д. Теперь представьте себе, что процессорный регистр состоит из множества ячеек, в каждой из которых может поко-

иться или "1", или "0". Одну такую ячейку принято называть битом, а их общее количество в регистре — условно битностью процессора. Для чего это надо?

А) Для ускорения банальных арифметических вычислений. Процессор и алгоритмы в двоичной системе исчисления устроены так, что чем больше бит участвует в операции (например, регистр EAX + регистр EBX), тем больше чисел можно сложить за один раз и тем больше арифметических операций выполнить одновременно. При этом нельзя забывать, что некоторые математические алгоритмы — например, криптография — требуют вычислений больших (многозначных) чисел. При использовании нынешней 32-битной архитектуры такие числа приходится разбивать на слагаемые (условно) и складывать последовательно. В новой 64-битной концепции эта проблема решается автоматически. Плюс с использованием такого количества бит в одном регистре становится возможно значительно ускорить и повысить точность вычислений (условно, больше бит — больше цифр после запятой).

Б) Как уже было сказано, часть регистров процессора отведена для целей адресации оперативной памяти. Возьмем за аксиому тот факт (опять же условно), что каждый байт в

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (SocketA, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$55
Процессор: AMD A-XP (3D) 1700+ (266 MHz, Socket A, 1470MHz)	\$50
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu (Socket A, Socket370, до 2GHz)	\$7,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 40.0 Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR TV-Out	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$425,5

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$23
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$49
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$60
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 40.0 Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR TV-Out	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$422

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$23
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18DLM (SocketA, nForce2 400, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, LAN, ATX, Retail)	\$80
Процессор: AMD Athlon XP 2500+ (512k/333 MHz, Socket A)	\$93
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, до 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$80
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$73
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	\$70
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$702,5
Опция 1: замена модуля памяти на 256 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$7
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce4 TI4200-8X (TV-Out)	+\$20
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

памяти должен иметь свой уникальный адрес, с помощью которого программа может считать из него данные. Адреса байтов хранятся в адресном регистре. Если его разрядность 32 бита, то самое большое число, которое мы можем сохранить в этом регистре, — это **4 294 967 296**. И это число — не что иное, как максимальный объем памяти в байтах, доступный любой программе. Для наглядности поделим на 1024 (количество байт в мегабайте) — получим **4 194 304 Мб** или **4Гб**. Возможно, кто-то и удивится, но этого объема мало для современных CAD-систем и тяжеловесных баз данных.

Кроме всего прочего — за счет того, что адресное пространство увеличилось, у программистов и инженеров появилась возможность использовать так называемую "плоскую" мо-

дель памяти. В настоящее время для указания адреса используется сегментная адресация, когда полный адрес байта состоит из адреса сегмента и смещения внутри сегмента. Концепция 64 бит эту путаницу попросту упраздняет, и обратиться к байту можно, просто указав его смещение. Это не только упрощает разработку, но и значительно влияет на скорость выполнения операций с памятью.

Таким образом, вышеприведенные теоретические выкладки дают понять, что безумные скорости, ожидаемые некоторыми от удвоения разрядности, отнюдь не очевидны. Ибо 64 бита — это в первую очередь неминуемый эволюционный шаг на пути развития микропроцессоров. И только во вторую — предпосылка для будущих производительных решений.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Giga-Byte GA-8IP900 (Socket478, i865P, DDR, AGP8x, Sound, SATA, ATX)	\$97
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1700E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$123
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$80
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$73
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	\$70
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$749
Опция 1: замена модуля памяти на 256Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$7
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 TI4200-8X (TV-Out)	+\$20
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

Пока же ситуация не определена. В первую очередь из-за отсутствия соответствующего программного обеспечения. Дело в том, что для того, чтобы возможности Opteron и Athlon 64 были задействованы, необходимо перекомпилировать и, в некоторых случаях, — переписать исходный код программы. Все имеющееся на сегодня стандартное ПО использует 32-битные регистры и сегментную модель памяти, и потому для его выполнения ядро использует специальный режим обратной совместимости. И именно его производительность должна в первую очередь волновать будущих покупателей AMD 64...

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI LanParty NFII Ultra (SocketA, NVIDIA nForce2 U400, DDR, AGP8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, USB 2.0, Dual LAN, ATX)	\$161
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333MHz, Socket A, BOX)	\$289
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0 Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$180
Видеоплата: 256Mb Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$536
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$2962
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педаль" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800 Deluxe (Socket478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, GB Lan, ATX)	\$189
Процессор: Pentium-4 3000C 512k (Socket478, 800MHz bus, BOX)	\$412
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0 Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$180
Видеоплата: 256Mb Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$536
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3113
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педаль" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445



Подскажите, пожалуйста, насколько значительным может быть прирост производительности при увеличении количества оперативной памяти? Сейчас у меня лишь 128 мегабайт. Я собираюсь купить еще памяти, но не знаю, следует ли покупать сразу 512 мегабайт или только 256? Какими критериями руководствоваться при подборе размера оперативки?

Все зависит от конфигурации твоей системы. Прежде всего, от процессора и операционки. Это правило: все комплектующие компьютера должны быть сбалансированы. Иначе может сложиться ситуация, когда какая-то одна "дохлая" железка будет тормозить работу всех остальных. То есть, если ты поставишь оперативной памяти больше, чем это действительно нужно, то, скорее всего, просто выбросишь деньги на ветер (если ты, конечно, не ставишь ее "на вырост", в расчете на будущий апгрейд). Вот тебе примерные статистические данные для ориентировки по соотношению частота процессора/объем оперативной памяти:

Частота (или P-Rейтинг для не-Intel процессоров), МГц	Рекомендуемый объем оперативной памяти, Мб	
	Windows 98/Me/2000	Windows XP
<1000	128	256
1000-1500	128-256	256
1500-2000	256-512	512
>2000	512-1024	512-1024

Если компьютер предпочтительно используется для игр, то в интервалах лучше брать максимальное значение. Оговорюсь также, что эта таблица — не четкое и не подлежащее обсуждению руководство к действию, а лишь справочные данные, на которые можно опираться при выборе операционки. Так, например, если ты будешь заниматься ресурсоемкими видами деятельности (создание 3D-графики, работа в CAD-системах), размер оперативки можно смело увеличивать в два раза. Данная конкретная таблица подходит только для домашних и офисных компьютеров. Для серверов и спец. компьютеров расчет совершенно иной.



Скажите, что такое Direct3D и OpenGL? Что лучше выбирать в настройках игры и влияет ли это на производительность?

И Direct3D, и OpenGL — это программные интерфейсы (API — application programming interface), которые помогают разработчикам создавать компьютерные игры, не отвлекаясь на такие сложности, как алгоритмы рендеринга и комплексные геометрические формулы. С технической точки зрения и по признакам профессионалов, OpenGL работает немного быстрее, чем Direct3D. С другой стороны, Direct 3D развивается и совершенствуется намного быстрее, оперативно инкапсулируя в себя все новое и интересное, что есть в графических технологиях. Поэтому в последнее время при создании компьютерных игр разработчики главным образом ориентируются именно на Direct3D. Существуют приятные исключения, когда поддержка обоих API введена добросовестно, но таких, к сожалению, мало. На сегодняшний день науке известны только Quake 3 и Unreal Tournament, которые одинаково хорошо работают в обоих режимах.

Соответственно вышесказанному, в общем случае всегда лучше выбирать Direct3D, иначе могут возникнуть проблемы. Тем более что на некоторых старых видеокартах поддержка OpenGL подкачала уже на уровне драйверов.

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Что означают в названии процессора аббревиатуры "BOX" и "OEM"? Например: BOX Celeron 1400 256k (100Mz) FC-PGA2 Tualatin. Влияет ли это на производительность? И что означают 100Mz в скобках?



Метка OEM всего-навсего означает, что твой процессор будет упакован в левом пакете и придет тебе именно в том голозадом виде, в котором его родили на конвейере. BOX-поставка, в свою очередь, отличается фирменностью и родовойностью: процессор красиво упакован, с инструкцией, наклейками и прочими атрибутами буржуазного прошлого. Кроме того, в комплект поставки входит специальный фирменный кулер и термопаста. При этом сами кристаллы в OEM и BOX-вариантах друг от друга ничем не отличаются. То есть на производительность вариант поставки не влияет — разве что фирменный кулер может обеспечить оптимальный режим работы.

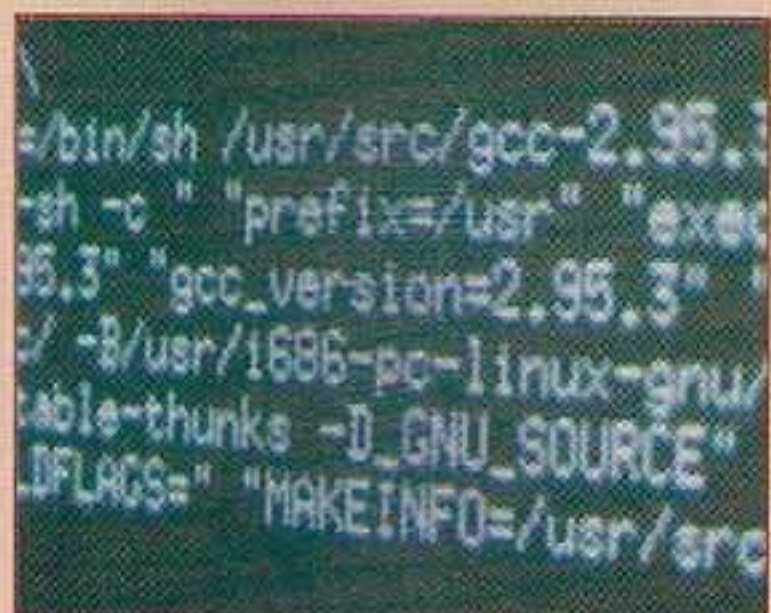
"100Mz" в скобках обозначают частоту системной шины (FSB), на которую рассчитан процессор.

Метка OEM всего-навсего означает, что твой процессор будет упакован в левом пакете и придет тебе именно в том голозадом виде, в котором его родили на конвейере. BOX-поставка, в свою очередь, отличается фирменностью и родовойностью: процессор красиво упакован, с инструкцией, наклейками и прочими атрибутами буржуазного прошлого.



Как в ярлыке на файл прописать адрес, не привязанный к конкретному жесткому диску? Например, нужно поместить на CD (в папку) ярлык, ссылающийся на файл из содержимого этого CD (папки). Есть ли для этого какие-то специальные переменные, подобно как %SYSTEMROOT% означает папку WINDOWS на любой машине?

Специальных переменных для этого нет, и задача решается с помощью относительных путей по правилам MS-DOS. Проблема встречается достаточно часто и имеет ряд сложных аспектов, поэтому разберем правила отношений подробнее. Если ярлык находится выше, чем файл, на который он ссылается, по иерархии дерева каталогов (например, файл находится в одной из подпапок относительно места, где расположен ярлык), то достаточно в относительном пути указать эти подпапки и имя файла, например folder1\folder2\file.exe. Если же ярлык находится ниже по иерархии



(то есть чтобы от ярлыка добраться до файла, необходимо "подняться" в одну из родительских папок), используй конструкцию из двух точек и слэша, например ..\file.exe. Эти два метода можно комбинировать. Например, чтобы подняться на два уровня вверх (считая, что корень дерева находится на самом верхе), а потом спуститься на три вниз, можно использовать такую конструкцию: ..\..\folder1\folder2\folder3\file.exe. Вообще, система путей MS-DOS — пример уникальной гибкости. С помощью относительных конструкций можно от текущего места добраться куда угодно, даже не зная, на каком диске находишься.



Для того, чтобы переустановить Windows, я из-под старого Windows устанавливаю на другой диск Windows, после чего из новоустановленного форматирую диск C: (где был старый Windows), потом устанавливаю еще раз Windows на уже отформатированный диск C, после чего безжалостно форматирую диск с лишним Windows. Наверняка есть способ попроще?..

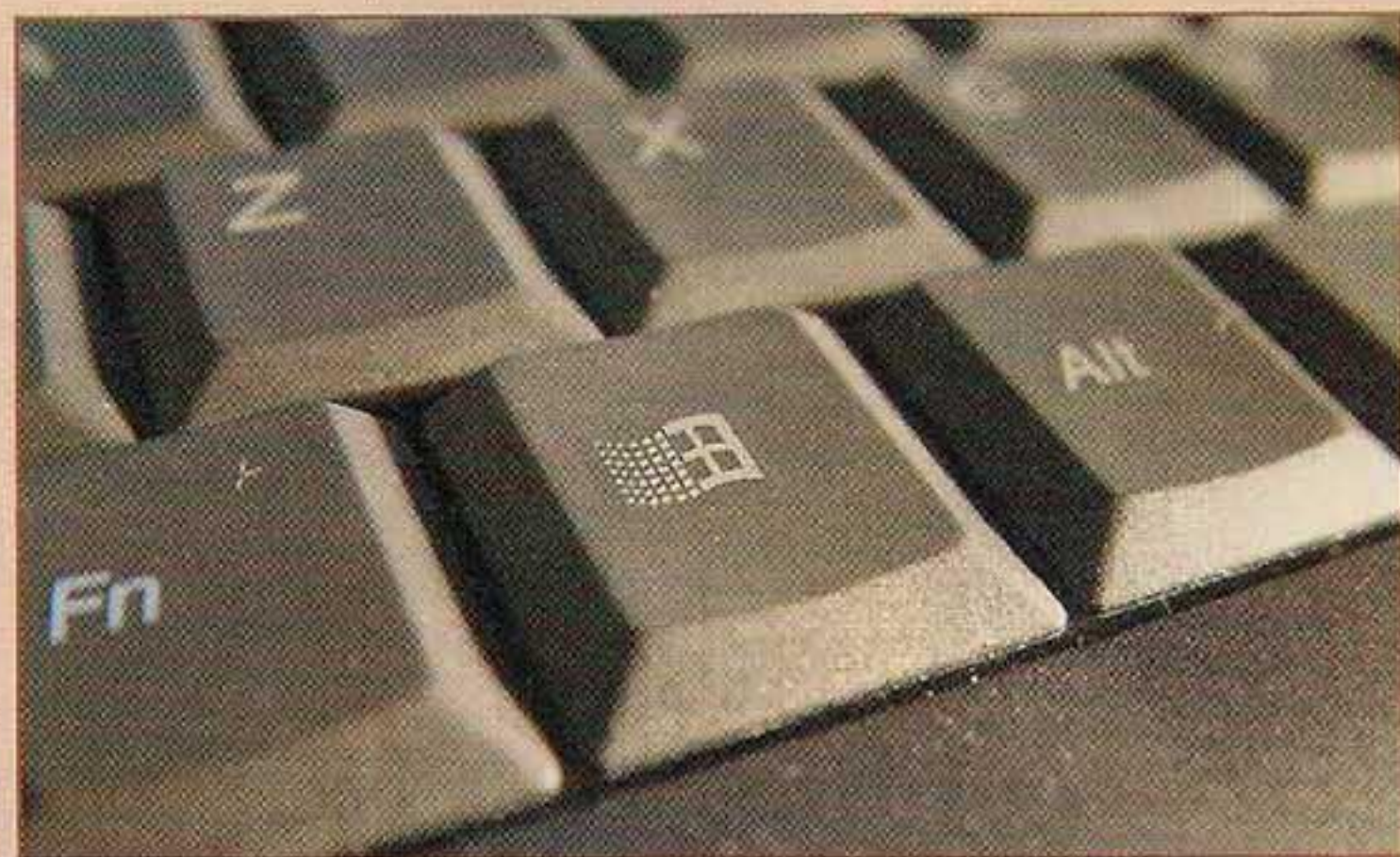
Самый простой способ переустановить Windows "начисто" — то есть не наклеивая ее поверх предыдущей инсталляции — таков. Перво-наперво необходимо создать загрузочную дискету и заранее скопировать дистрибутив системы на логический диск, где нет операционки. Как вариант, неплохо было бы запастись загрузочным компакт-диск с набором сервисных утилит и версией дистрибутива ОС. Далее следует перезагрузиться с загрузочной дискеты и, находясь в консоли, отформатировать диск C: (в качестве альтернативы можно просто удалить папку Windows и несколько системных файлов в корне диска). После этого можно инициализировать процедуру установки ОС или с винчестера, или с загрузочного CD.

Крайне рекомендую перед установкой запустить программку smartdrv, которая входит в комплект поставки Windows. Она ускорит процедуру установки в несколько раз.

У меня есть одна проблемка с компьютером, которая очень мешает. Связана она с клавиатурой. Например, когда я нажимаю на клавишу "у" русскую, то у меня открывается папка "Мой компьютер", а когда я, например, нажимаю на "в" — все окна неожиданно сворачиваются. И это еще далеко не весь перечень того, что творится с клавишей. Поверьте — мне стоило огромного труда написать вам это письмо. Можете посчитать количество букв "у" в нем. Ровно столько раз открывался "Мой компьютер". Спасите и помогите, пожалуйста!

Если честно, поначалу это письмо повергло меня в глубокое недоумение. Ибо подобные метафизические казусы можно приписать нечистой силе, но никак не компьютерной технике. Посему я решил вступить в контакт с высшим разумом и испросить совета непосредственного у Вселенского интеллекта. Для этого, помолвившись на все четыре стороны и принеся в жертву мышку редакционному оракулу, я, предварительно испив 0,8 литра жидкости для протирки мониторов, заснул сном праведного грешника. Во сне мне явился добрый дух уборщицы тети Фроси, посоветовал пить меньше и обратить внимание на клавиатуру. И тут меня озарило!

Уважаемый, посмотри, пожалуйста, в сторону спец. клавиши Windows, что примечательно соответствующим логотипом на своем пластмассовом теле. Ведь именно комбинация Windows-E (русская "у") открывает "Мой компьютер", а комбинация Windows-D (русская "в") сворачивает все окна. То есть налицо хроническое замыкание контактов клавиши Windows. Лечение зависит от типа твоей клавиатуры. Если она пленочная, то достаточно вскрыть клавиатуру, аккуратно расклеить три пленки в месте контактов этой клавиши и заклеить тонким скотчем дырочку в средней пленке. Если клавиатура штырьковая, то проще всего аккуратно разрезать контакты этой кнопки. Не забудь, что в современных клавиатурах существуют целых две кнопки Windows по обе стороны от пробела. Ну а если клавиша Windows тебе нужна позарез, просто купи другую клавиатуру.



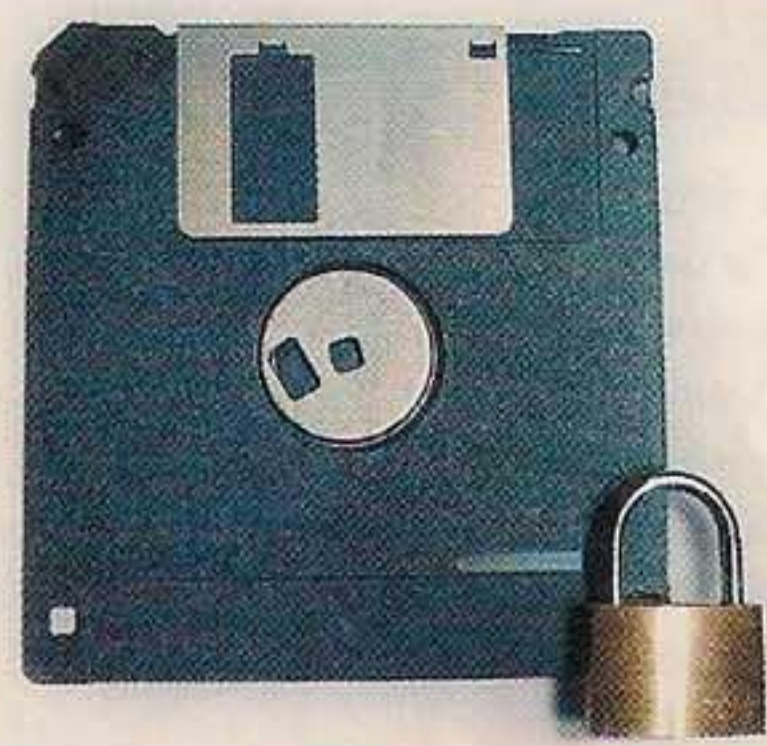
? А вы знаете, что... ?

...если в Windows создать пустой файл с расширением *.fnd, то при запуске этого файла откроется окно "Найти: Все файлы".

...в Windows XP можно переименовать сразу несколько файлов. Для этого выделяем несколько файлов, щелкаем по любому из них правой кнопкой и переименовываем. Все выделенные файлы получают имя указанного файла с индивидуальным номером в скобках.

...если вдруг заголовок окна оказался за пределами экрана, вы не можете перетащить окно в другое место. Но вы можете воспользоваться горячими клавишами. Нажмите Alt+Space, а затем нажмите E (в русской версии) или M (в английской). Теперь вы можете с помощью клавиш со стрелками перемещать окно в любое место.

...в новых версиях Windows появилась возможность создания дискеты для сброса пароля пользователя (Password Reset Disk). С помощью этой дискеты можно будет зарегистрироваться на компьютере даже в том случае, если пароль забыт. Для создания Password Reset Disk следует выбрать Пуск->Панель управления->Учетные записи и щелкнуть по своей учетной записи. В появившемся окошке в левой колонке есть пункт Подсказка о пароле — после щелчка по нему запустится мастер создания спасительной дискеты. Эта дискета создается один раз — ее не нужно переделывать при каждой смене пароля. И в связи с этим рекомендую обратить особое внимание на то, чтобы дискета хранилась в укромном месте, ибо тот, кто найдет эту "Лампу Аладдина", сможет войти в систему под вашим именем.



Возвращаясь к напечатанному...



...Я решил повысить КПД интернета по описанному вами способу и для этого хочу посмотреть IP-адреса любимых сайтов. Делаю все, как надо (Пуск->Выполнить->ping (название сайта)), но когда нажимаю Enter, консольное окно открывается и сразу же закрывается. Что делать?

Решение проблемы очень простое: набирай эту команду не в Пуск->Выполнить, а в режиме оконной эмуляции MS-DOS (в WinXP это программа "Командная строка"). Ярлык для запуска эмуляции находится в меню Пуск->Программы или в Пуск->Программы->Стандартные (зависит от операционки). После исполнения команды окошко останется на экране, и ты сможешь спокойно просмотреть результат.

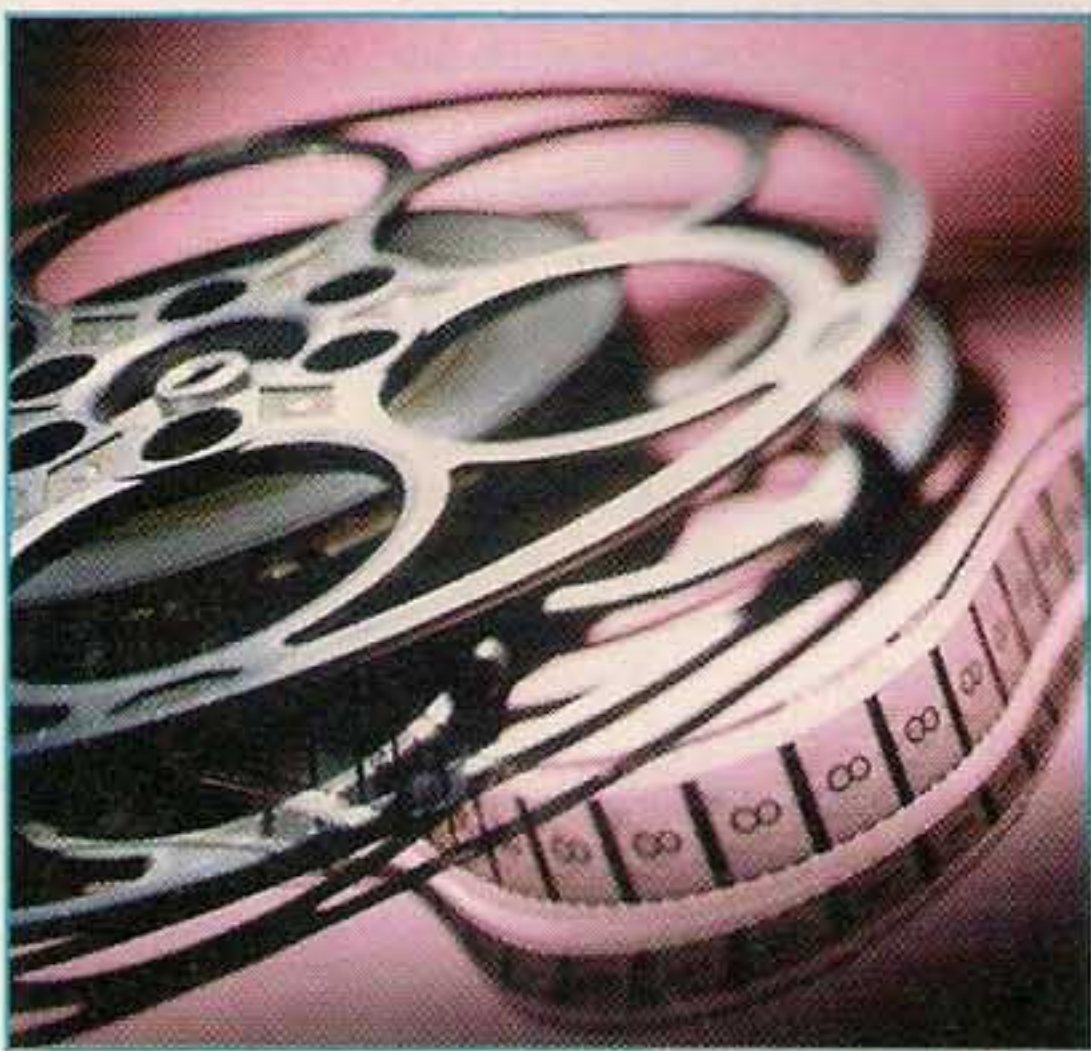
...После прочтения вашего ответа на вопрос о безопасности форматирования (№8, 2003) появилось небольшое дополнение, которое, надеюсь, будет полезно читателям "Игромании". В случае внезапного прекращения форматирования на первом же проценте есть вероятность, что повредился только загрузчик, записанный в Master Boot Record (MBR). Именно он запускает либо загрузчик раздела (логического диска), установленного с помощью fdisk активным, либо иной менеджер загрузки систем. В этом случае вполне реально восстановить стандартный загрузчик MBR выполнением команды fdisk с недокументированным ключом /mbr.

Остается только сказать нашему постоянному читателю Н. Копылову спасибо за это дополнение. В том случае, если поврежденным оказался именно загрузчик MBR, команда fdisk /mbr сможет вас выручить.

Благодарим нашего постоянного читателя [*c_t*]Inkvizitor за помощь в составлении рубрики.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Прокат фильмов
через Сеть

Дата 5 сентября 2003 года надолго останется в истории кинематографа. Именно в этот день состоялась первая в мире "синхронная" премьера. "Синхронной" авторы назвали ее потому, что первый показ фильма *This is not a love song* (в русском варианте — "Это песня не о любви") состоялся одновременно в кинотеатрах Великобритании и в интернете. Любому желающему мог заплатить три фунта и, при нормальном соединении, смотреть кино, сидя у себя дома, — через сайт www.thisisnotalovesong.com. Желающих посмотреть фильм в онлайн оказалось достаточно — сборы были, конечно, не столь высоки, как в кинотеатрах, но не совсем маленькие, — и теперь уже несколько компаний выразили желание раскручивать свои проекты аналогичным образом. Так что в самом ближайшем будущем следует ожидать если не бума, то, по крайней мере, широкой практики интернет-проката новых фильмов.

ПОРНОПТИКУМ

Судебному преследованию подвергся житель Великобритании — некто **Пауль Слингер**. Пауля поймали на том, что он просматривал фотографии подростков в стиле "ню". Иными словами, Слингеру "припаяли" педофилию. В результате рассекречивания данных нескольких интернет-серверов были обнародованы адреса

пользователей, которые скачивали оттуда XXX-фото с изображениями несовершеннолетних. Удивительно в данной истории то, что любителей детской "клубнички" было выявлено несколько тысяч, но под раздачу попал только Слингер — по решению суда его приговорили к десяти годам... порицания. Ровно 120 месяцев его имя будет в "черных списках" всех организаций Великобритании, работать с детьми ему запрещено. Интересно также и то, что административную серверов, на которых размещалась детская порнография, не привлекли к ответственности.

Вирусный Top-10:
эпидемия Sobig

По статистике "Лаборатории Касперского" вирусная десятка за сентябрь месяц выглядела следующим образом.

1. I-Worm.Sobig — 61.49%
2. I-Worm.Mimail — 4.06%
3. I-Worm.Tanatos — 3.49%
4. Worm.Win32.Lovesan — 3.17%
5. I-Worm.Klez — 1.09%
6. I-Worm.Lentin — 0.67%
7. Worm.P2P.SpyBot — 0.66%
8. Macro.Word97.Thus — 0.60%
9. Macro.Word97.Saver — 0.60%
10. Backdoor.BeastDoor — 0.50%

К тому, что I-Worm.Tanatos занимает "почетное" третье место, а I-Worm.Mimail — третье, большинство пользователей, можно сказать, привыкли. А вот то, что Sobig обосновался на первом месте и на его долю приходится более половины от всех интернет-червей, мягко говоря, удивляет. Все верно — мы имеем дело с очередной эпидемией. Поэтому — несколько слов о том, что это за вирус такой, чем себя проявляет и как с ним бороться. I-Worm.Sobig — сетевой червь, распространяющийся через интернет в приаттаченных к письмам файлах. Написан вирус на C++ и заархивирован при помощи утилиты TeLock. Тело червя занимает немногим более 50 кб во время пересылки, после разархивации — около 100 кб. Активация происходит после запуска приаттаченного файла, то есть сам себя вирус активировать не может — это делает неосторожный пользователь. После этого червь устанавливается и запускает процедуру размножения.

На жестком диске Sobig "проживает" в корневой папке Windows — файл `winppr32.exe`. При этом червь прописывает себя в автозапуск в виде строк:

```
HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
TrayX = %WindowsDir%\winppr32.exe /sinc
HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
TrayX = %WindowsDir%\winppr32.exe /sinc
```

Вирус сканирует все файлы на локальных дисках компьютера, а найдя форматы *.txt, *.html или *.hlp, вычленивает из них почтовые адреса и рассылает себя по ним, когда пользователь выходит в Сеть. Получая почту, особенно внимательным необходимо быть к письмам, содержащим заголовки: *Re: That movie*, *Re: Wicked screensaver*, *Re: Your application*, *Re: Approved*, *Re: Re: My details*, *Re: Details*, *Your details*, *Thank you!*, *Re: Thank you!*, — это наиболее часто встречающиеся метки вируса.

После того как в Сети распространилась версия червя Sobig.f, многим пользователям пришли письма от провайдеров с сообщением, что их (пользователей) компьютеры заражены данным вирусом. Если вам пришло такое письмо, а сканирование дисков не дало никаких результатов, антивирус с обновленными базами утверждает, что компьютер чист, — успокойтесь. Ваш компьютер не заражен. Дело в том, что при рассылке Sobig.f подменяет адрес отправителя на случайный адрес из своей базы.

Как избавить свою машину от вредоносной программы? Удалить соответствующий вирус ехе-файл и обязательно провести чистку антивирусным сканером.

В завершение — несколько слов о том, как в конце сентября распространилась активность вредоносных программ по категориям.

Сетевые черви — 90.47%

Вирусы — 5.67%

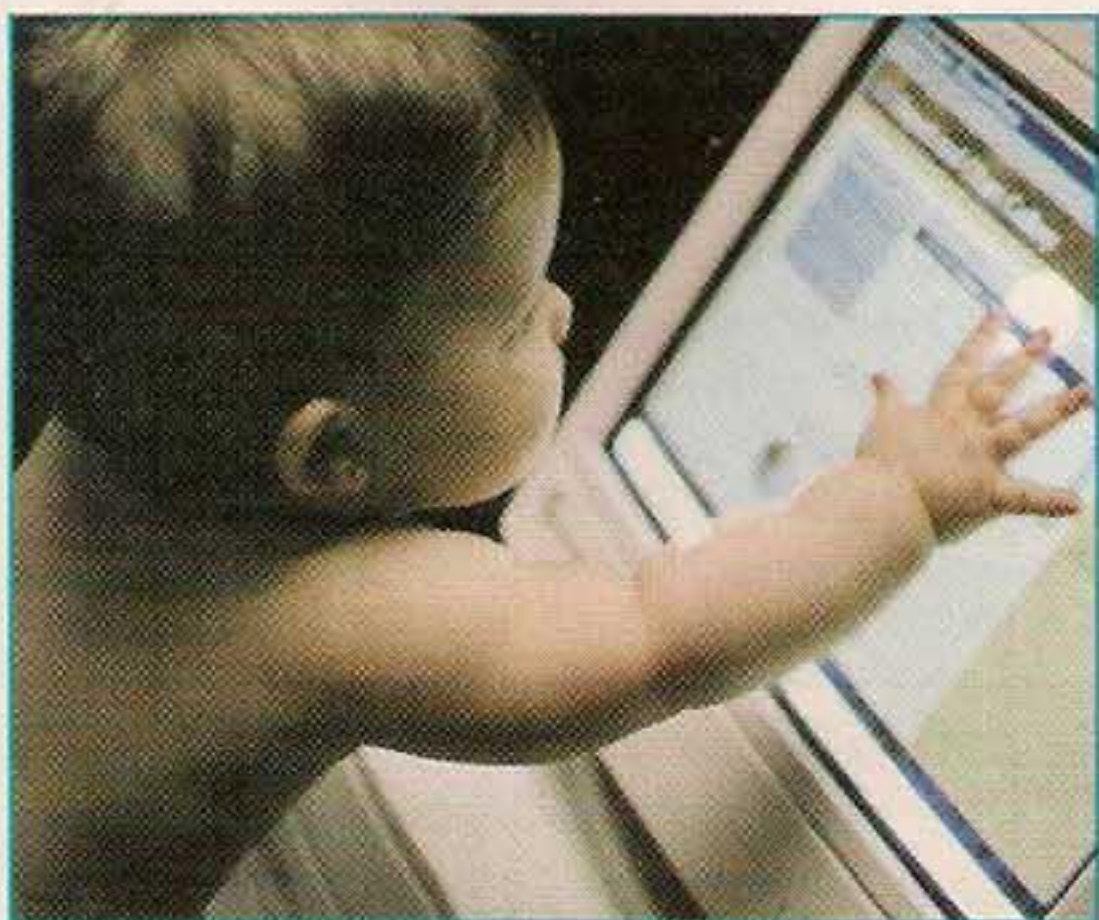
Троянские программы — 3.85%

За последние несколько месяцев ситуация не сильно изменилась, хотя обращает на себя внимание факт, что сетевые черви набирают все большую активность, в то время как трояны встречаются в Сети все реже и реже.

They'll be back... again

В восьмом номере "Игромании" за этот год была опубликована новость "They'll be back", в которой рассказывалось о вирусе Fortnight. Напомним, что это достаточно старый вирус (создан в 2000 году), эпидемия которого не так давно повторилась. Вирус прописывает себя в реестр и, когда вы путешествуете по интернету, периодически перенаправляет некоторые гиперссылки на различные порносайты. Мы написали, что практически все современные антивирусы легко отлавливают Fortnight. Так и есть. Тем не менее после публикации новости к нам в редакцию пришло немало писем с просьбами рассказать, как избавиться от вируса без использования дополнительных программ, просто исправив реестр. Нам не совсем понятно, почему вы не хотите пользоваться антивирусом — это быстрее, проще и надежнее, — но раз спрашиваете, отвечаем.

Fortnight прописывает ключ `signatures` в ветку реестра `HKEY_CURRENT_USER\Identities\{Default UserID}\Software\Microsoft\Outlook Express\5.0\`. Данный ключ надо удалить. Так-



же обязательно просмотрите всю эту ветку, и если у какого-то из ключей стоит значение **Signature Flags 3**, то и его тоже удалите.

Новые модификации "Фортнаита" могут прописывать себя и в другие ветки реестра, но наиболее распространенная версия JS.Fortnight изменяет только эти две.

SMS-молитва

О популярности SMS-сервиса среди молодежи разных стран мы рассказывали вам в предыдущем номере "Игромании", а сегодня поведаем, насколько популярны SMSки у индусов. Пик популярности данной службы в Индии пришелся на празднование дня рождения бога познания — слона **Ганеши**. Именно на время этого праздника индийский опе-

центрального сервера десятки тысяч пользователей сети на протяжении нескольких дней могли прослушивать разговоры совершенно незнакомых им людей. Точнее, не могли, а были буквально вынуждены. При попытке дозвониться абонента соединяли не с нужным номером, а с совершенно случайным пользователем, который в этот момент разговаривал по мобильнику. При этом аппарат того, кому изначально предназначался звонок, тоже звонил. На одном канале связи одновременно оказывалось четыре человека. Причем двое могли только слушать чужой разговор, но друг друга не слышали — и сообщить разговаривающим, что они тоже находятся на линии, не могли. Сколько конфиденциальных разговоров за это время было прослушано сторонними людьми — наверное, так и останется тайной. Но очень многие пользователи уже собираются подать в суд на компанию, в то время как другие — просто решили сменить провайдера. В любом случае, Telstra понесет очень большие убытки.

Интернет-скорый

Жители Эстонии, пользующиеся услугами компании пассажирских железнодорожных перевозок **Edelaraudtee**, теперь смогут заказать в купе не только чай с лимоном или пиво, но и... интернет. Достаточно подключить ноутбук к сети, проведенной в каждое купе, и можно путешествовать по Мировой Паутине на скорости около 5 кб/сек. При этом необязательно даже иметь при себе интернет-кабель, его всегда можно взять у проводника. Что примечательно, услуга предоставляется совершенно бесплатно.

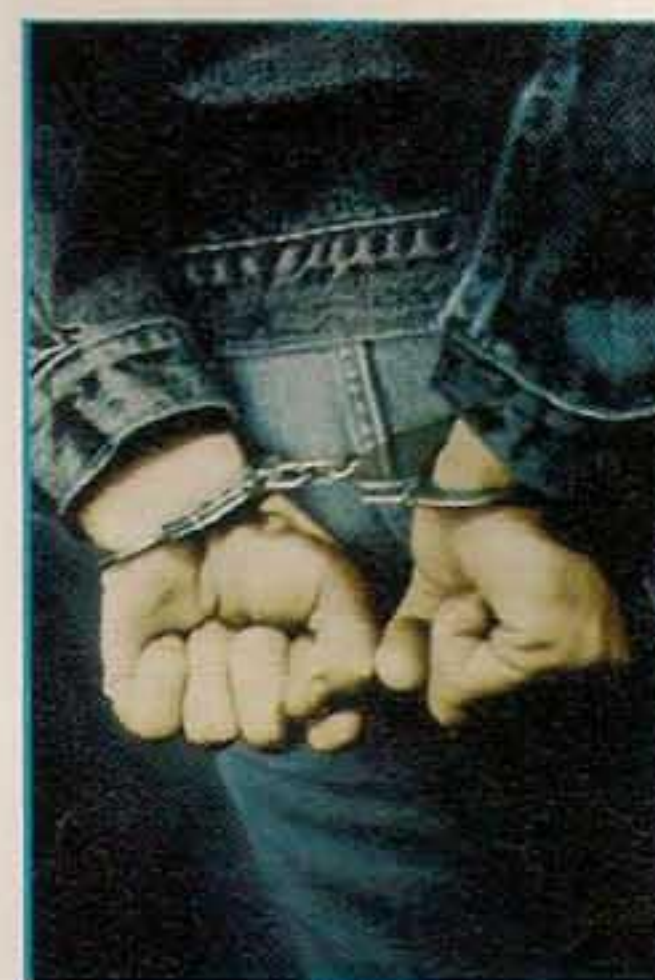
MTV+Motorola

В марте этого года подписали контракт о трехлетнем сотрудничестве компании **Motorola** и **MTV Networks International**. Мобильные технологии плюс музыка! Первый же совместный проект — **MTV Mash** — привлек к себе пристальное внимание меломанов со всего мира. В двух словах о том, что это та-

кое. **MTV Mash** — это получасовая программа, которая каждую неделю транслируется по MTV (с осени и у нас в России по четвергам в 23.00 на канале MTV, повторы — по понедельникам в 12.30) и в которой рассказывается об основных тенденциях в молодежной культуре. Изюминкой же передачи являются так называемые мэши (от *mash* — смешивать). Берутся два клипа известных исполнителей и микшируются так, что получается одна целостная композиция. Подготовкой программы занимаются специалисты MTV, Motorola же обеспечивает трансляцию передачи по беспроводным каналам связи. Также в рамках мэш-программы стартовало несколько мини-сайтов, с которых пользователи мобильных телефонов Motorola всегда могут скачать мелодии, заставки и обои в стиле Mash. За более подробной информацией обращайтесь на сайт www.mtv.ru.

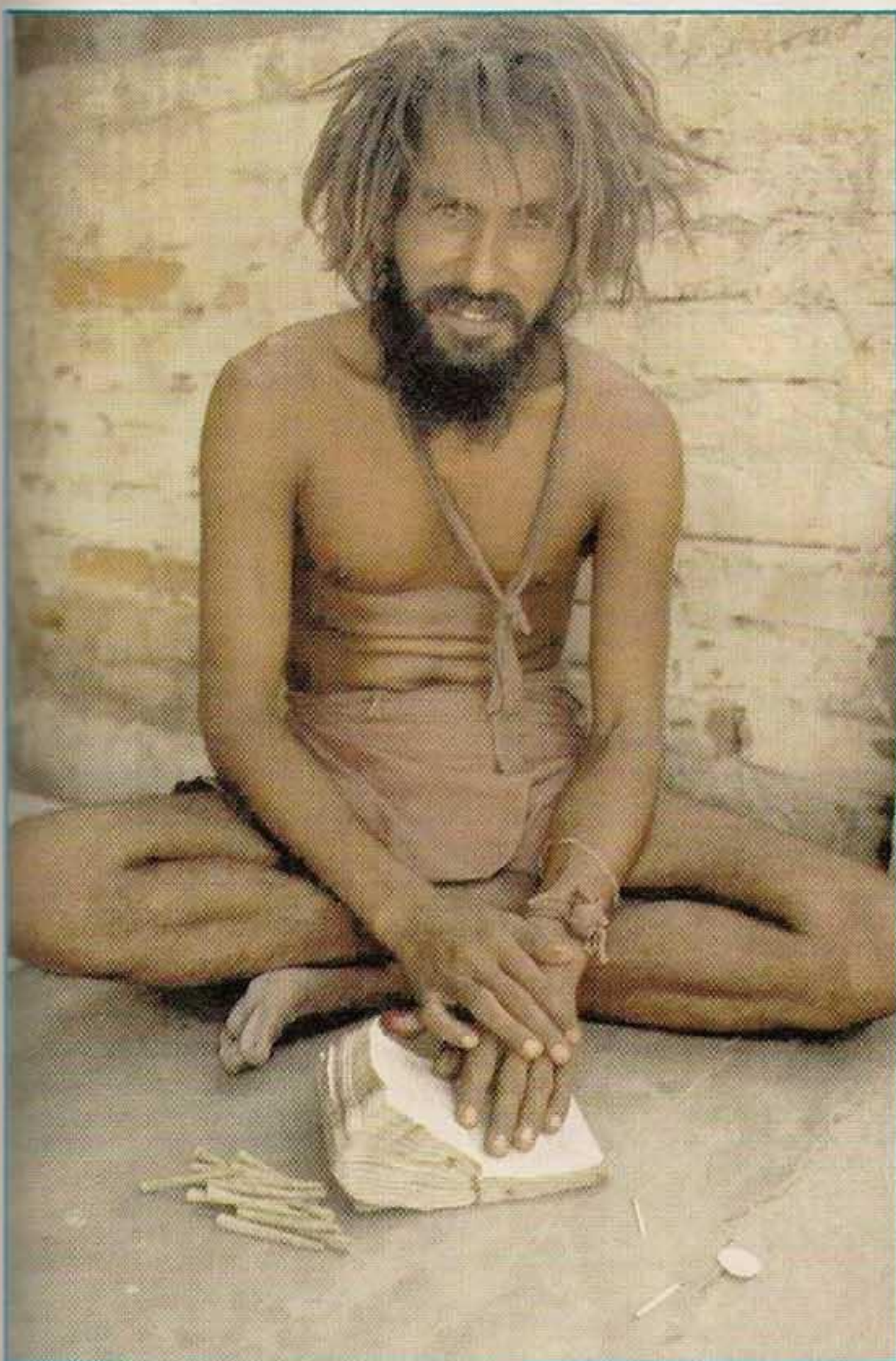
Мр3-сумасшествие

Американская звукозаписывающая компания **RIAA**, известная своей нетерпимостью к музыкальным пиратам, продолжает правое



дело борьбы с флибустьерами музыкальных морей. Напомним, что не так давно RIAA выиграла в суде дело против американского провайдера **Verizon**, принудив администрацию выдать точные адреса пользователей, регулярно ска-

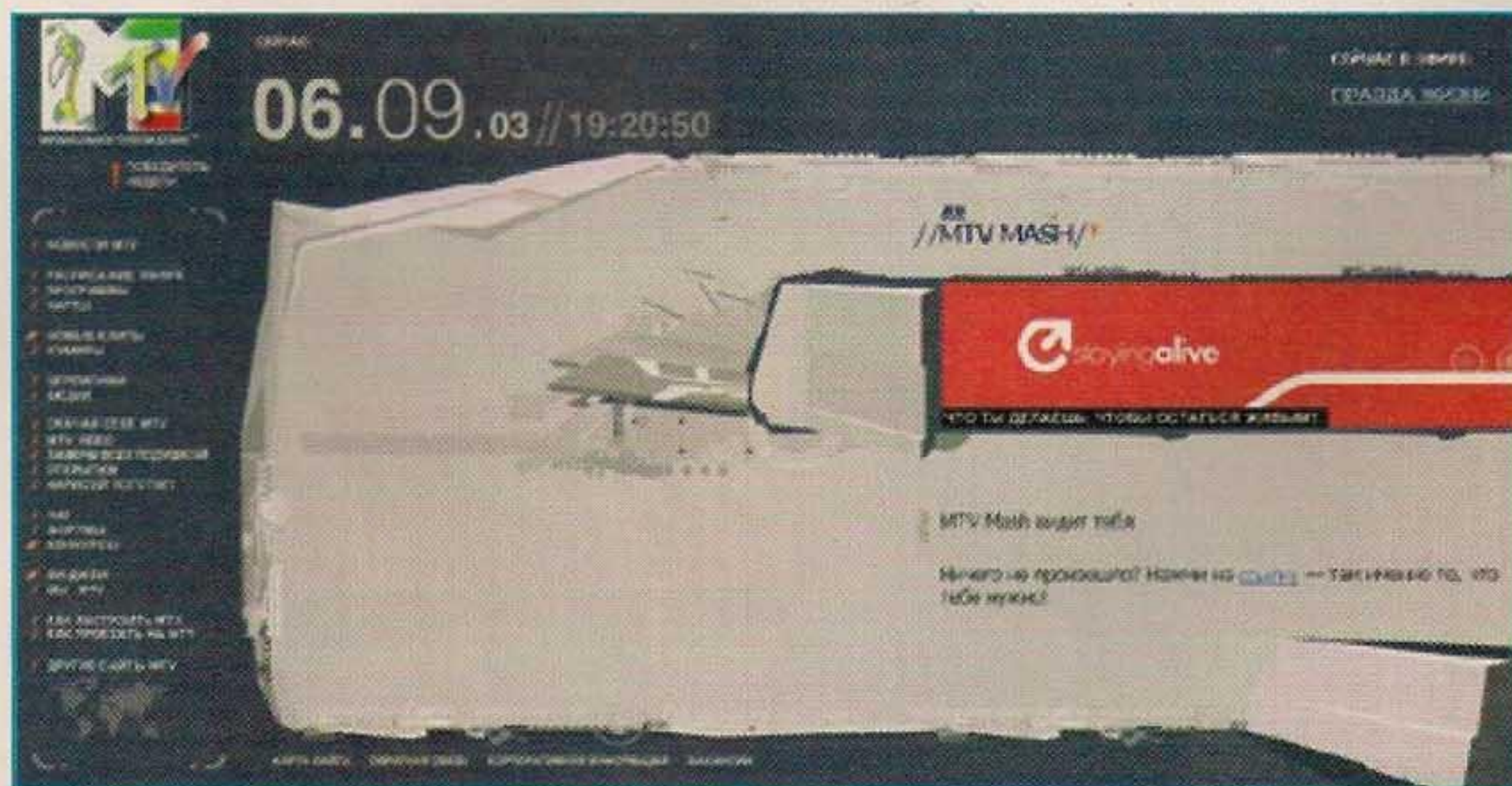
чивающих через интернет пиратские версии музыкальных композиций известных исполнителей. Потом RIAA подали иски нескольким меломанам на сумму в \$150 000 каждому. Выиграв несколько дел, компания не остановилась на достигнутом. Сейчас готовится несколько новых исков... членам семей уже оштрафованных мр3-любов. Представители RIAA утверждают, что раз эти люди жили под одной крышей с правонарушителями, то тоже могли слушать нелегально полученные композиции, а значит, они тоже виновны. На вопрос "а что если меломаны слушали музыку в наушниках?" — представители компании ответили, что это обвиняемым еще предстоит доказать... ■



ратор сотовой связи — компания **BPL Mobile** — предоставил всем пользователям своих телефонов новую услугу. Заплатив всего один доллар, любой верующий, который не нашел возможности самолично прибыть в один из храмов в Бомбее, чтобы воздать почести Ганеше, мог отправить по SMS молитву. Сообщение доставлялось на компьютеры храма, откуда на мобильник возвращалось подтверждение о получении молитвы в виде портрета Ганеши. Несмотря на то, что очень большое число пользователей вознесли молитву с помощью мобильного телефона, основная масса прихожан, у которых тоже были мобильники, все же предпочла самостоятельно прийти в храм.

Первый, первый, я — второй!

Забавный инцидент произошел не так давно с провайдером мобильной связи **Telstra** в Австралии. Из-за сбоя в работе



Святослав Торик
torick@igromania.ru

БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ 2



Что нас ждет в CombatsWorld

Когда-то нам казалось, что все просто. Internet Explorer версии 5.5 и выше. www.combats.ru. Логин. Пароль. Войти.

Все было действительно просто. Мы играли, мы жили в этом странном, но чрезвычайно интересном виртуальном мире. Мы проводили в нем больше времени, чем в мире реальном.

Казалось бы — хорошо продуманный мир, простые и понятные правила, экипировку в лапы — и дерись. Не хочешь драться — торгуй, участвуй в турнирах, общайся на форуме (который по количеству участников, между прочим, не уступает многим хорошо раскрученным коммьюнити). Мы купались в океане ощущений, и лишь недавно оказалось, что на самом деле мы плескались в подмосковном водохранилище. А океан — он там, за горизонтом.

Я знаю кунг-фу

Слухи о том, что работы над второй частью "Бойцовского Клуба" уже ведутся, появились в интернете довольно давно. Но до нынешнего момента они и оставались всего лишь слухами. Разработчики не опровергали их, но и официальных подтверждений не было. Информация, которую вы сейчас прочитаете, носит характер эксклюзива — она получена из интервью с администрацией "Бойцовского

Клуба". Так что написанному — верить в добровольно-принудительном порядке. Все, что вы до этого могли прочитать в Сети, услышать от знакомых, найти на различных форумах — не более чем слухи.

Что же ждет нас в Combats World — продолжении "Бойцовского Клуба"?! Изменено будет практически все. Например, система боев. Общий принцип останется похожим на БКшный — то есть вы сможете назначать удары и блоки.

Но бой в БК от боя в Combats World будет отличаться примерно так же, как мясо тунца от красной икры — оба блюда очень вкусные, но по-своему. В CW противник сможет бить вас вашим же оружием (при наличии соответствующего навыка), использовать магию, дальнобойное оружие, предметы из инвентаря и многое другое.

Что касается оружия, то помимо стандартного разделения по виду (ножи, мечи, топоры, дубины), оно будет делиться еще и по типу удара (колющее, режущее, дробящее и так далее), а также на магические классы (спящее, рунное, артефактное, стихийное, светлое, темное). Некоторые виды оружия несложно будет купить в магазине, некоторые — удастся найти во время путешествий по игровому миру, а некоторые уникальные виды можно получить только из рук Богов.

Чтобы биться с другими игроками и монстрами, в CombatsWorld недостаточно будет просто завладеть оружием, придется научиться с ним обращаться. Если оружия нет — не беда, несложно научиться и "головной работой", лишь бы по противнику попадать. Но разработчики обращают внимание на то, что в наиболее сложных поединках понадобится навык владения несколькими видами оружия, а иногда и каким-то боевым искусством. Напри-

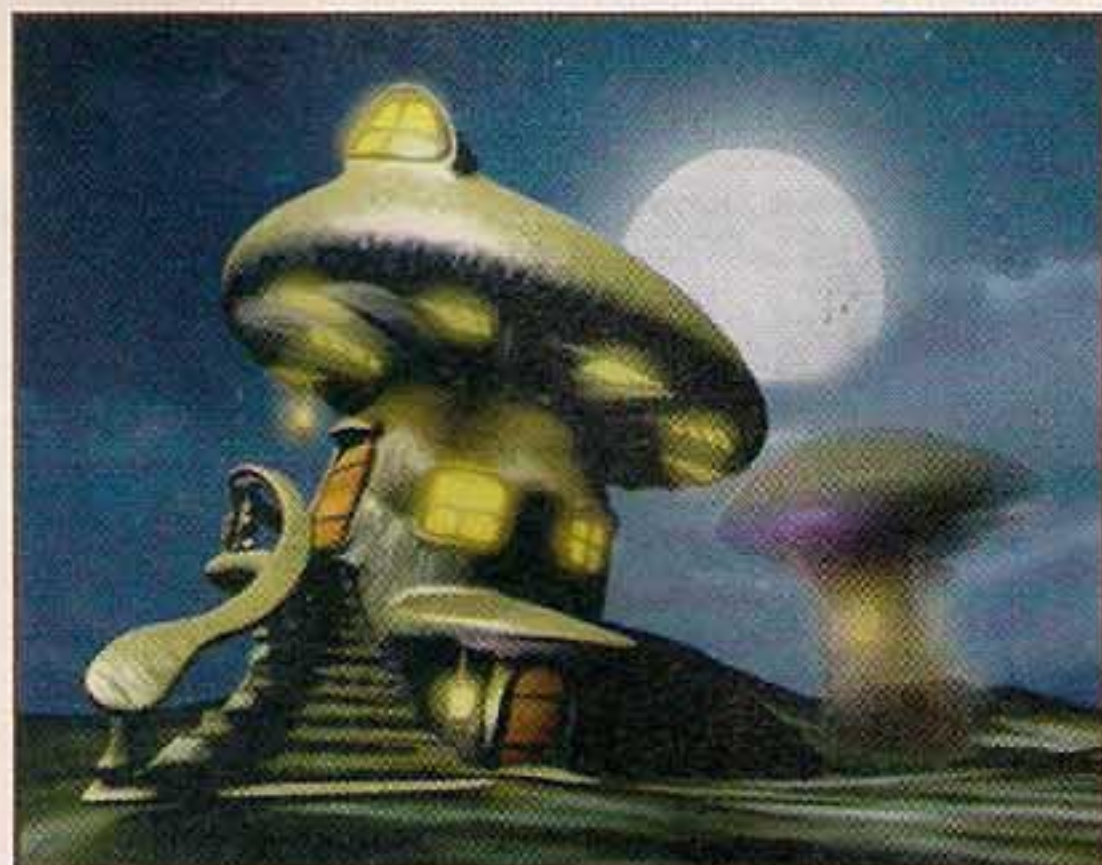


▲ Путешествие между городами теперь происходит не мгновенно, как в БК, а через вот такие промежуточные локации. Если идти пешком, то можно и монстров повстречать, и на разбойников нарваться.

мер, игрока, стоящего в позиции киб-даци, не так-то легко будет сбить с ног. Всего боевых искусств в игре будет около ста двадцати. Как получить навык боя в каком-либо стиле? Очень просто. Достаточно выполнить специальный квест по поиску учителя (обычного игрока, уже обладающего нужным навыком).

Я не волшебник, - я только учусь

Если бои с помощью оружия в CW во многом похожи на сражения в БК, то магия сильно отличается. Магические свитки по-прежнему можно будет купить в любом магазине, но обходиться в бою только ими уже не получится. Чтобы эффективно бороться с высокоровневыми противниками, придется использовать продвинутые заклинания, расходу-



▲ После обработки эта трехмерная модель появится в игре.



▲ Трехмерные модели выполнены в 3D Max. В каждой — по несколько тысяч полигонов.



Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4 **new!**
неделя

\$14 **цены!**
месяц **снижены!**

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

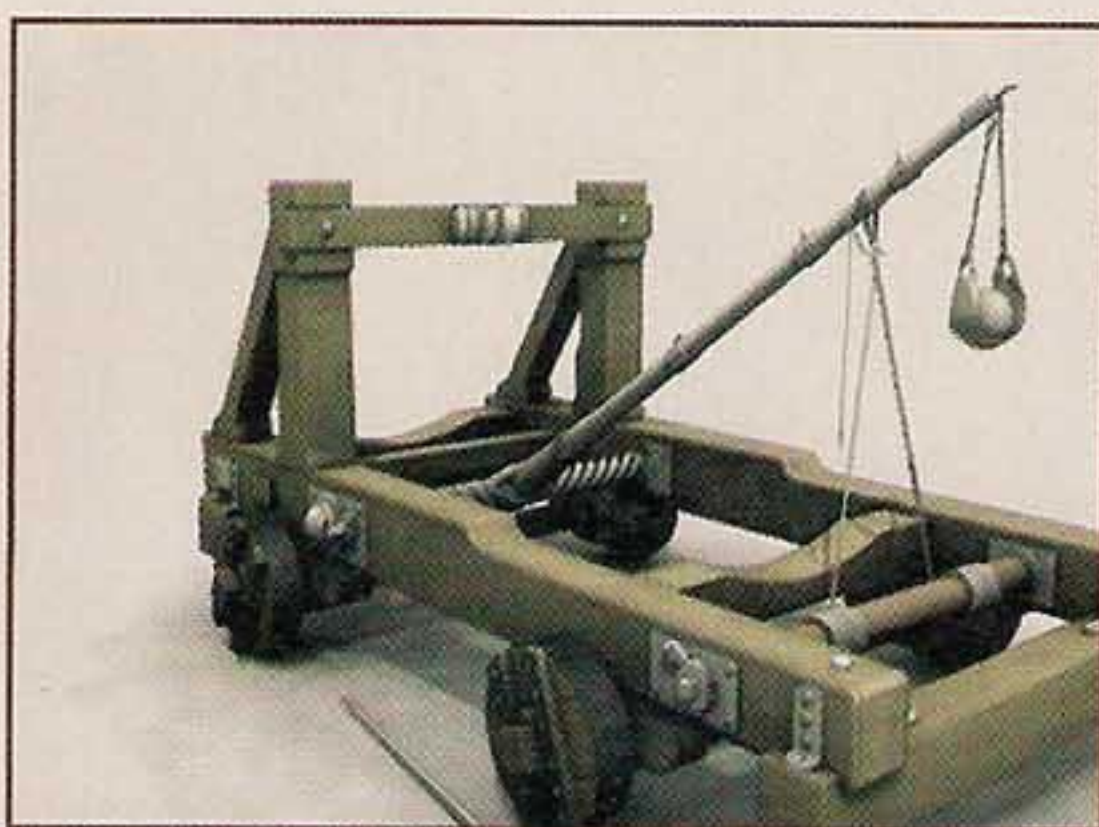
19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 5 Мб,
домашняя WWW страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



▲ Некоторые осадные орудия, разрабатываемые для CW, срисованы с оригинальных катапульт, которыми пользовались в средние века.

щие магическую энергию. Институт магии будет состоять не из свитков атакующих и нейтральных заклинаний, как в БК, а из десяти магических школ, которые делятся на подшколы: защитная магия, магия лечения, атакующая, вызова различных существ и так далее. Игрок сможет составлять собственные свитки из базовых рун, дополнительные же руны придется искать в квестовых локациях.

В отличие от БК, разница между волшебником и воином будет огромна. Если воин в "Бойцовском Клубе" мог раскачать себя так, чтобы использовать самую продвинутую магию, и в то же время ходить в самой крепкой броне, то в CombatsWorld маг не удастся сражаться громадным двуручным мечом, а воину — справляться с противником одними лишь заклинаниями. Впрочем, классов как таковых в CW не предусмотрено, но встав на путь магии или грубой физической силы, перепрофилироваться будет непросто.

Вместо этого останутся знакомые по первому БК склонности и специализации. Игроки смогут не только воевать и бродить по игровому миру, но и создавать предметы и заклинания, используя "сырьевой материал" и добавляя к нему различные компоненты. Самое удивительное то, что каждый созданный предмет и заклинание будет уникальным. На это влияет множество параметров, в том числе и, не падайте, день создания(!) персонажа.

Интересно будет происходить развитие игрока. Помимо привычных характеристик типа силы, ловкости, интуиции, выносливости, интеллекта, в игре появятся так называемые титулы. По назначению они сродни прозвищам из Fallout. Так, например, если игрок достаточно часто будет использовать тяжелую секиру, то отметка об

этом появится в информации об игроке. Если же кто-то слишком часто убивает игроков несколькими уровнями ниже своего, то получит титул "Убийца малолетних".

Резко возрастет число модификаторов, влияющих на шанс отбить удар, нанести технический удар или оглушить противника. Вообще, по сравнению с БК число модификаторов увеличится на несколько порядков!

Титулы и модификаторы — не единственное, что будет определять развитие персонажа. Каждому из игроков предстоит решить, какой склонностью обзаведется его персонаж: темной, светлой, серой, нейтральной или истинным хаосом. Со склонностями связаны некоторые очень важные игровые моменты — так называемые времена склонности. Например, если в глобальной битве Света против Тьмы выиграет Тьма, то ее апологеты получают дополнительные преимущества (повышенный урон для темных, расширение каких-то возможностей) на некоторый период времени (как правило — до следующей глобальной битвы).

По ухабам

Городов в мире БК будет очень много. Причем они будут представлять собой не просто "хранилища" игроков на отдельном сервере, но и смогут влиять на игровую ситуацию. Как именно — пока неизвестно, но идея любопытная.

В городах можно будет строить собственные магазины, нанимать для них охрану, выставять свои цены на товары — в общем, гарантируется полная экономическая свобода, хотя вопрос с налогами остается открытым. Также разработчики сообщили, что будет некий Затерянный город, положение которого в начале игры неизвестно, и путь в него игрокам придется искать самостоятельно.

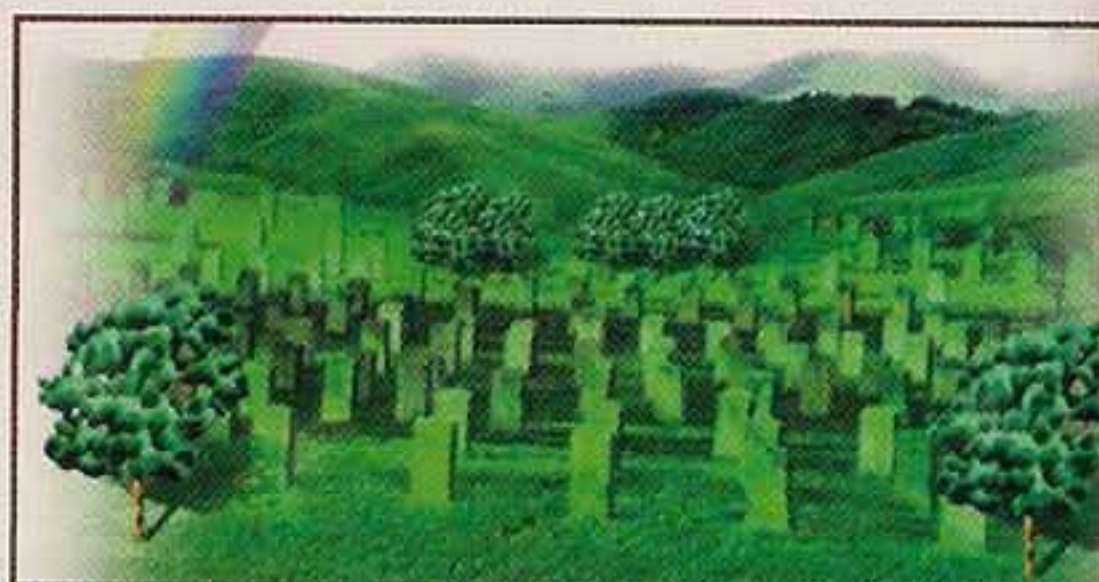
Перемещаться по миру игры разрешено не только на каретах, но и пешком. Это более опасно, так как появится вероятность нападения разбойников, диких зверей и других управляемых компьютером персонажей.

Помимо городов в игре появятся новые локации. Заброшенные храмы, развалины городов, поляны в лесу... Все локации

густо населены различными существами, сразившись с которыми, игроки получают какие-либо артефакты. Можно сражаться и на турнирах, наподобие Башни Смерти в БК. Разработчики обещают построить в CW таинственный Лабиринт, который собирались построить еще в Бойцовский Клуб, но по ряду причин так этого и не сделали.

Клановые войны

В CW останется система кланов из БК, но, помимо личного значка, у клана будет свой замок (придется покупать за изрядные деньги), состоящий из нескольких комнат, в которых можно будет разместить персонажей, управле-



▲ Если в CW заблокировать персонажа, то он попадет на такое вот симпатичное кладбище.

мых компьютером, — например, дворецкого и наемную охрану. Замки можно захватывать. Штурм замка — занятие непростое, при этом без осадного вооружения не обойтись. Ведь в CW действует система боя, согласно которой один обороняющийся способен свалить трех атакующих. Обороняющиеся смогут выбирать специальные способы и предметы для сдерживания натиска атакующих — например, ловушки или специальные защитные заклинания.

Кланам придется как-то налаживать отношения друг с другом. Сейчас трудно сказать, как именно будет выглядеть дипломатия: разработчики обмолвились лишь, что система очень сложная, а возможные взаимоотношения между кланами не ограничиваются банальным "дружественные" или "враждебные".



Что еще нас ждет в Combats World, предсказать сложно. Создатели пока лишь приоткрыли завесу тайны над игрой, работы над которой ведутся уже больше года. Выход назначен на начало зимы.

И, наконец, самый важный вопрос, который волнует всех игроков. Останется ли игра бесплатной? На данный момент администрация игры утверждает, что в CW можно будет играть через IE 5.5 и выше с включенным Java, а также через специальный клиент, распространяемый на компакт-дисках. Стоимость регистрации (да и придется ли вообще регистрироваться) — неизвестна, ежемесячной оплаты не ожидается вовсе.

Судя по всему, нас ждет виртуальное развлечение еще более захватывающее, чем первый БК. А значит — создание и воспитание совершенно нового персонажа. Мир, населенный фантастическими монстрами, охраняющими уникальные артефакты. И самое главное — бои с другими игроками. Ждать осталось совсем недолго. ■

Судя по всему, нас ждет виртуальное развлечение еще более захватывающее, чем первый БК. А значит — создание и воспитание совершенно нового персонажа. Мир, населенный фантастическими монстрами, охраняющими уникальные артефакты. И самое главное — бои с другими игроками. Ждать осталось совсем недолго. ■

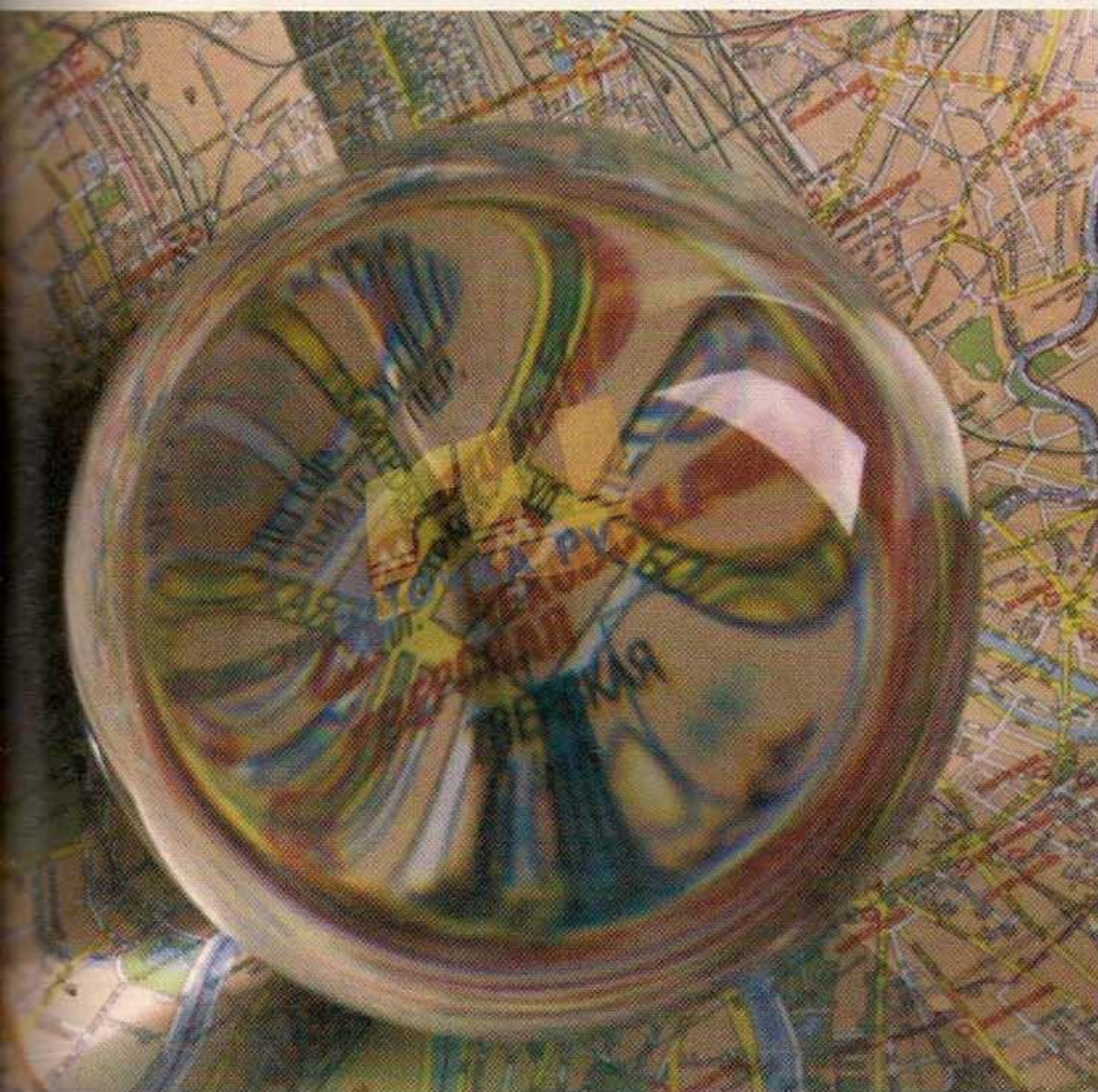


▲ Один из городов CW. Навевает воспоминания о Heroes of Might & Magic...



ПОЛНЫЙ СПЕКТР УСЛУГ ИНТЕРНЕТ

ВСЕ МИР В ОДНОЙ ТОЧКЕ!



Доступ в Интернет

- Коммутируемый
- Широкополосный

IP-ТЕЛЕФОНИЯ

Хостинг

Объединение офисов

Почта

Услуги медиа-портала

- Антивирусная поддержка
- Поиск в Интернете
- Онлайн-переводчики, справочники, обучающие программы
- Мобильные и персональные медиа-сервисы
- Развлекательные сервисы:
 - игры
 - музыка
 - гороскопы и астропрогнозы

Полный и постоянно обновляемый перечень услуг приведен на сайте <http://tochka.ru>

753 8282
<http://tochka.ru>



ИГОЛКИ В СТОГЕ СЕНА

ИГОЛКА ПЕРВАЯ: КАК ПРАВИЛЬНО ЗАДАТЬ ВОПРОС

Я спросил у "Яндекса":

"Где моя любимая?"

"Что пристал ты к серверу?" — отвечал админ.

Интернет-фольклор

Поиск в интернете очень напоминает работу старателя на золотом прииске: чтобы добыть несколько крупинок золота, приходится часами просеивать и промывать килограммы пустой породы. Но проблема заключается не только в обилии самой различной информации в Сети. Зачастую отрицательный результат при поиске является следствием неэффективной работы с поисковым сервером. И тут мы приходим к старому, но по-прежнему справедливому утверждению: "в правильном вопросе уже содержится половина ответа".

Этой статьей мы открываем цикл публикаций о поиске информации в интернете. А начнем с азов — с умения задавать правильные вопросы.

Анатомия ищущих

Лично убедиться в том, что огромное число новоиспеченных интернет-пользователей просто не умеет искать нужную информацию, можно очень простым способом — зайдя на страничку последних запросов на "Яндексе": www.yandex.ru/last20.html?. Среди банальной глупости вроде "как достать сетевой пароль", "где в Windows хранится пароль к папке" и "ломатель паролей" порой можно встретить настоящие "запросы-шедевры", например такие: "Энциклопедия для дядло", "ищу мошенника по-имени Андрей", "схема трамваи в москве", "препарат повышающий интеллект", "как преобразовать из jpg в doc", "скачать программку какуюнибудь", "Полезна ли манструбация?", "резак видео-файлов", "Где скачать интернетмагазин", "иван-да-марья полевой цветок очень нужна картинка помогите", "как лечат стрептокок", "бесплатно очень быстро скачать мал. размеров ужастик".

Как говорится, и смех, и грех. Существует три

причины, которые приводят к появлению таких запросов:

1. Общая умственная отсталость.
2. Обыкновенная лень и нежелание ознакомиться со страничкой помощи на поисковике.
3. Непонимание механизма работы поискового сервера.

Разумеется, "умственная отсталость" — это причина отдельная, и ее мы рассматривать не будем. А вот устранить последствия лени и незнания вполне можно.

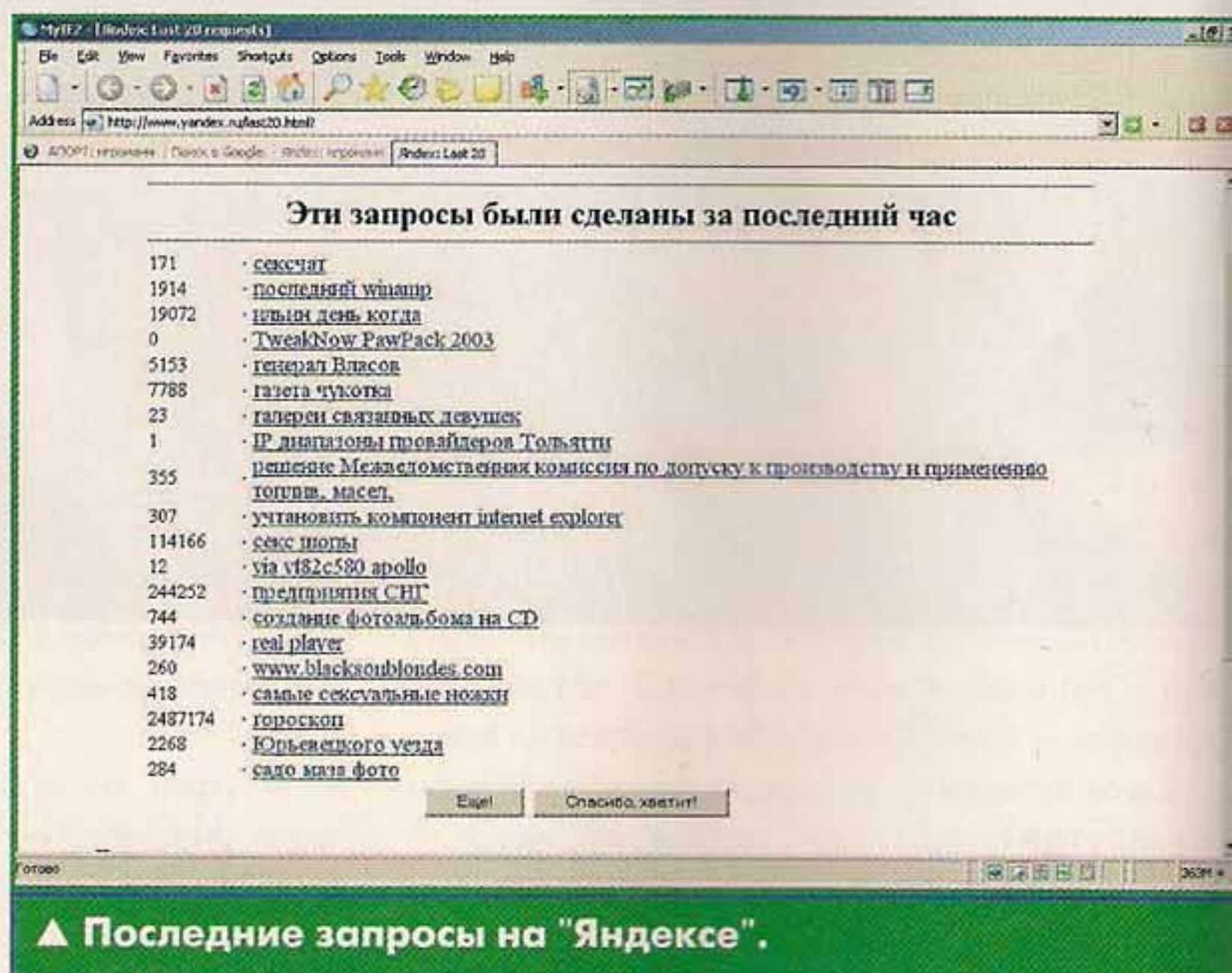
Для начала рассмотрим вкратце принципы, по которым работает любой поисковый сервер. Многие ошибочно полагают, что поисковик ищет информацию в интернете в реальном времени, сканируя интернет-странички сразу после получения запроса. На самом деле все обстоит строго наоборот.

Поисковый сервер — это кластер (или, другими словами, локальная сеть) из мощных компьютеров с толстым интернет-каналом и просто чудовищным дисковым объемом памяти — вплоть до десятков терабайт. Основное время кластер тратит на сканирование интернет-страниц при помощи специальных поисковых ботов — их называют краулерами (crawlers) или спайдерами (spiders). Спайдеры ежедневно методично перебирают IP-адреса, при помощи DNS-серверов выбирая

из них те, которые соответствуют адресам HTML-страниц. После нахождения рабочего IP-адреса с HTML-страницей спайдер анализирует ее текстовое содержимое. Этот процесс называется индексированием и заключается в следующем: все найденные на странице слова заносятся в базу данных поискового сервера и связываются с адресом той странички, на которой они были обнаружены. Если

спайдер обнаружит на странице ссылку на другую страницу, то после обработки он перейдет на эту страницу и также проиндексирует ее. На самом деле спайдер сохраняет в базе данных гораздо больше информации, но нас интересует не подробное описание его работы, а основные принципы.

Вот простейший пример: спайдер нашел на страничке с адресом www.igromania.ru слово "Игромания" и занес его в упорядоченную по алфавиту базу данных, связав найденное слово с адресом. Если кто-то теперь введет в строке поиска "Игромания", произойдет следующее: специальная программа просканирует базу данных кластера поисковых серверов, найдет в базе слово "Игромания" и покажет пользователю ссылку на соответствующую страницу. Разумеется, на самом



▲ Последние запросы на "Яндексе".

деле ссылок будет гораздо больше одной, так как "Игромания" упоминается далеко не на одной странице.

Если в строке поиска введено несколько слов, задача немного усложняется, но принцип остается прежним. Предположим, что в строке поиска пользователь ввел два слова. Что произойдет? Сначала поисковик найдет в своей базе данных первое слово и связанную с ним ссылку.



▲ Разница в способах индексирования дает разные результаты при поиске. По одному и тому же запросу "Игромания" "Яндекс" находит 67473 страницы, Google — 12300 страниц, "Апорт" — всего 4121.

ку, а затем делает выборку из базы данных, которая будет состоять из всех слов, найденных по этой ссылке. Если в выборке (списке слов) будет найдено и второе слово из строки поиска, значит, эта ссылка будет выдана пользователю в качестве результата поиска.

Из описанного механизма работы можно сделать следующие выводы:

1. Поисковый сервер всегда ищет данные в

своей локальной базе данных, созданной при помощи спайдеров, а не в Сети.

2. Некоторые результаты, выданные поисковиком, могут быть устаревшими (страница была удалена или изменена после ее индексирования спайдером).

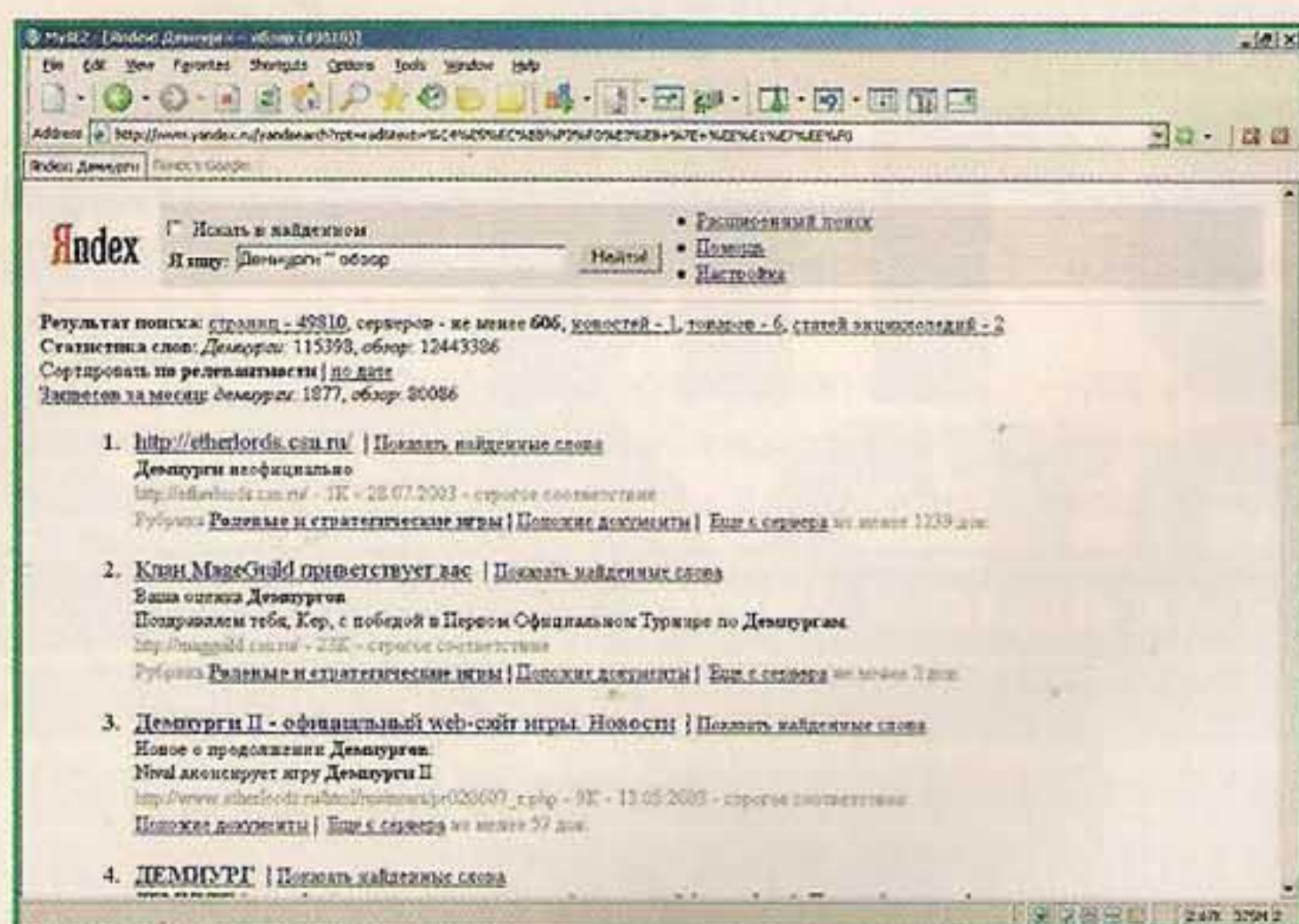
3. Новые страницы попадают в базу данных поисковика не мгновенно, а в течение нескольких суток. Это легко проверить, соз-

дав на бесплатном сервере страничку с экзотическим выражением (например, "шестьсотпятидесятитрехмерное пространство") и попробовав отыскать это выражение на любом поисковике.

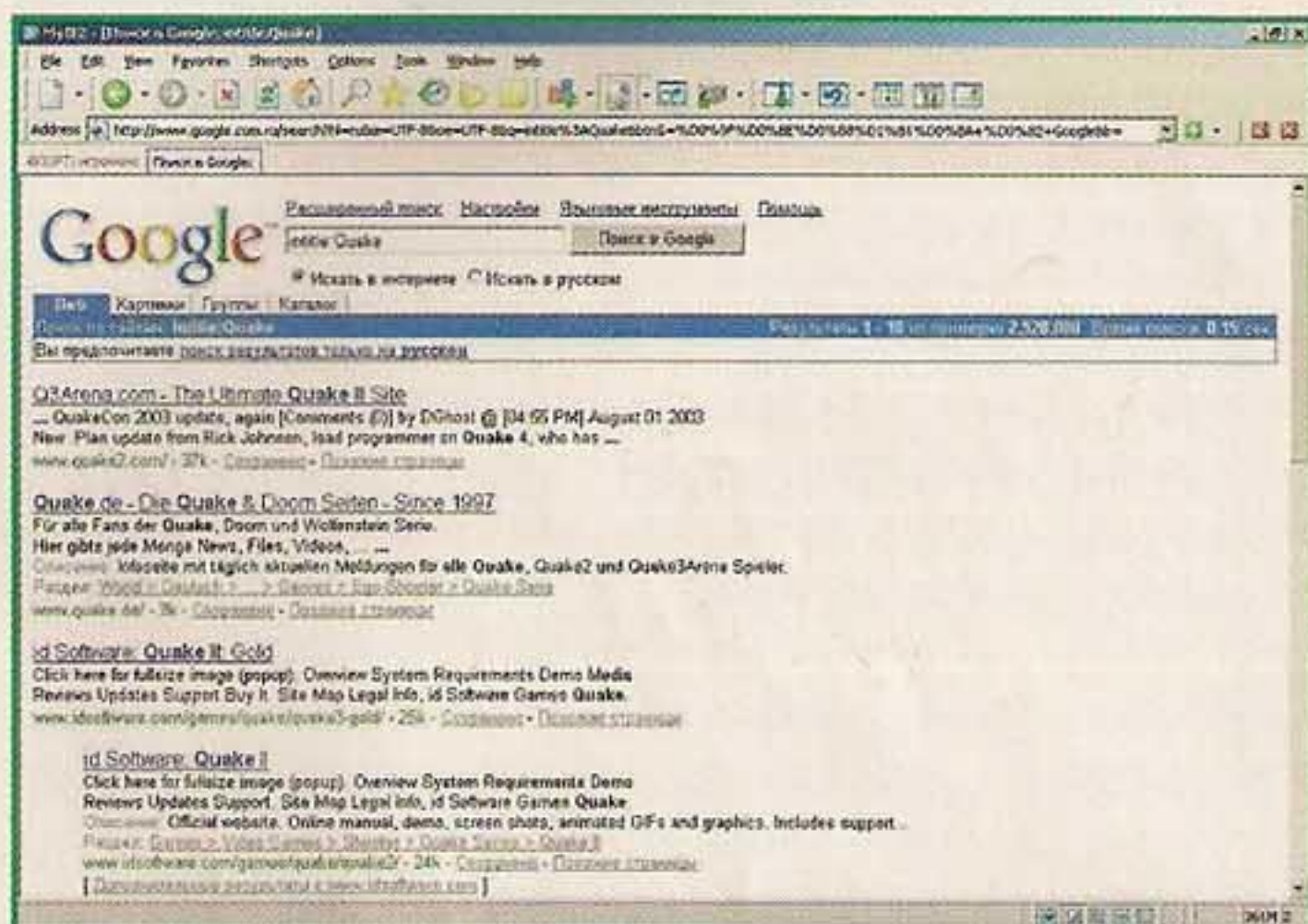
4. Можно значительно повысить результативность поиска, если изучить специальные операторы, которые модифицируют стандартный алгоритм поиска в базе данных поискового сервера.

Синтаксис запросов на различных поисковиках

Поисковая служба	Тип поиска	Пример строки запроса	Результат поиска (страницы, содержащие:)
 Апорт (www.aport.ru)	1. Словосочетание	Нивал Демиурги	И слово "Нивал", и слово "Демиурги" или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Демиурги NOT обзор	Слово "Демиурги", но без слова "обзор"
	3. Расширение поиска	Демиурги OR Аллоды	Любое из слов — "Демиурги" или "Аллоды"
	4. Поиск всех форм неологизмов и экзотических слов	Нивал*	"Нивал", "Нивала", "Ниваловцы" и т.д.
	5. Поиск в заголовках	title=Проклятые земли	Словосочетание или отдельно слова "Проклятые" и "земли" в заголовках документов
	6. Поиск по заданному адресу	url=www.nival.ru Демиурги	"Демиурги" только на сайте www.nival.ru
	7. Список всех документов по адресу	url=www.nival.ru	Все страницы на сайте www.nival.ru
	8. Поиск ссылок	anchor=обзор	Гиперссылку, содержащую слово "обзор"
 Рамблер (www.rambler.ru)	1. Словосочетание	Нивал Демиурги	И слово "Нивал", и слово "Демиурги" или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Демиурги NOT обзор	Слово "Демиурги", но без слова "обзор"
	3. Расширение поиска	Демиурги OR Аллоды	Любое из слов — "Демиурги" или "Аллоды"
	4. Различные словоформы	#Игромания	"Игромания", "Игромании", "Игроманию" и т.д.
	5. Точное выражение	"Катя Синичкина"	Точную фразу "Катя Синичкина"
 Яндекс (www.yandex.ru)	1. Словосочетание	Нивал Демиурги	И слово "Нивал", и слово "Демиурги" или хотя бы одно из них в одном и том же предложении
	2. Ограничение поиска	Демиурги ~ обзор	Слово "Демиурги", но без слова "обзор"
	3. Расширение поиска	Демиурги Аллоды	Любое из слов — "Демиурги" или "Аллоды"
	4. Слова в одном тексте	Нивал && Аллоды	И слово "Нивал", и слово "Демиурги" или хотя бы одно из них в одном тексте (не обязательно в одном предложении)
	5. Точное выражение	"Катя Синичкина"	Точную фразу "Катя Синичкина"
	6. Уточнение поиска	Нивал +Аллоды -Проклятые	Слово "Нивал", а также обязательно содержащие слово "Аллоды", но не содержащие "Проклятые"
	7. Поиск в заголовках	Stitle "Проклятые земли"	Точную фразу "Проклятые земли" в заголовках документов
	8. Поиск по заданному адресу	Демиурги #url="www.nival.ru"	"Демиурги" только на сайте www.nival.ru
	9. Поиск ссылок	\$anchor обзор	Гиперссылку, содержащую слово "обзор"
 Лупа (www.lupa.ru)	1. Словосочетание	Нивал Демиурги	И слово "Нивал", и слово "Демиурги"
	2. Ограничение поиска	Демиурги --обзор	Слово "Демиурги", но без слова "обзор"
 Черепаха (www.turtle.ru)	1. Словосочетание	Нивал Демиурги	И слово "Нивал", и слово "Демиурги" или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Демиурги Обзор	Слово "Демиурги", но без слова "обзор"
	3. Расширение поиска	Демиурги Аллоды	Любое из слов — "Демиурги" или "Аллоды"
	4. Точное выражение	"Катя Синичкина"	Точную фразу "Катя Синичкина"
	5. Поиск в заголовках	{header} Проклятые земли	Словосочетание или отдельно слова "Проклятые" и "земли" в заголовках документов
 Google (www.google.com)	1. Словосочетание	Nival Etherlords	И слово "Nival", и слово "Etherlords", или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Etherlords -review	Слово "Etherlords", но без слова "review"
	3. Расширение поиска	Doom (Carmack OR Romero)	Слово "Doom" и любое из слов "Carmack" или "Romero"
	4. Точное выражение	"Quake III: Arena"	Точную фразу "Quake III: Arena"
	5. Поиск в заголовках	intitle:Quake	Слово "Quake" в заголовках документов
	6. Поиск по заданному адресу	Quake site:www.idsoftware.com	"Quake" только на сайте "www.idsoftware.com"
	7. Поиск похожих страниц	related:www.gamespy.com	Информацию, похожую на содержание заглавной страницы сайта GameSpy
 Altavista (www.altavista.com)	1. Словосочетание	Nival Etherlords	И слово "Nival", и слово "Etherlords", или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Etherlords -review	Слово "Etherlords", но без слова "review"
	3. Расширение поиска	Doom (Carmack Romero)	Слово "Doom" и любое из слов "Carmack" или "Romero"
	4. Поиск всех форм неологизмов и экзотических слов	quake*	"quake", "quaker", "quaking", "quake-god" и т.д.
	5. Точное выражение	"Quake III: Arena"	Точную фразу "Quake III: Arena"
	6. Поиск в заголовках	title:Quake	Слово "Quake" в заголовках документов
	7. Поиск по заданному адресу	Quake host:www.idsoftware.com	"Quake" только на сайте "www.idsoftware.com"
	8. Поиск похожих страниц	like:www.gamespy.com	Информацию, похожую на содержание заглавной страницы сайта GameSpy
	9. Поиск ссылок	anchor:"Click here"	Гиперссылку, содержащую "Click here"
 Lycos (www.lycos.com), YAHOO! (www.yahoo.com)	1. Словосочетание	Nival Etherlords	И слово "Nival", и слово "Etherlords", или хотя бы одно из них
	2. Ограничение поиска	Etherlords -review	Слово "Etherlords", но без слова "review"
	3. Расширение поиска	Doom (Carmack OR Romero)	Слово "Doom" и любое из слов "Carmack" или "Romero"
	4. Точное выражение	"Quake III: Arena"	Точную фразу "Quake III: Arena"



▲ Диаметрально противоположные запросы. В первом случае мы ищем информацию о "Демииургах", исключая обзоры игры, во втором — именно обзоры.



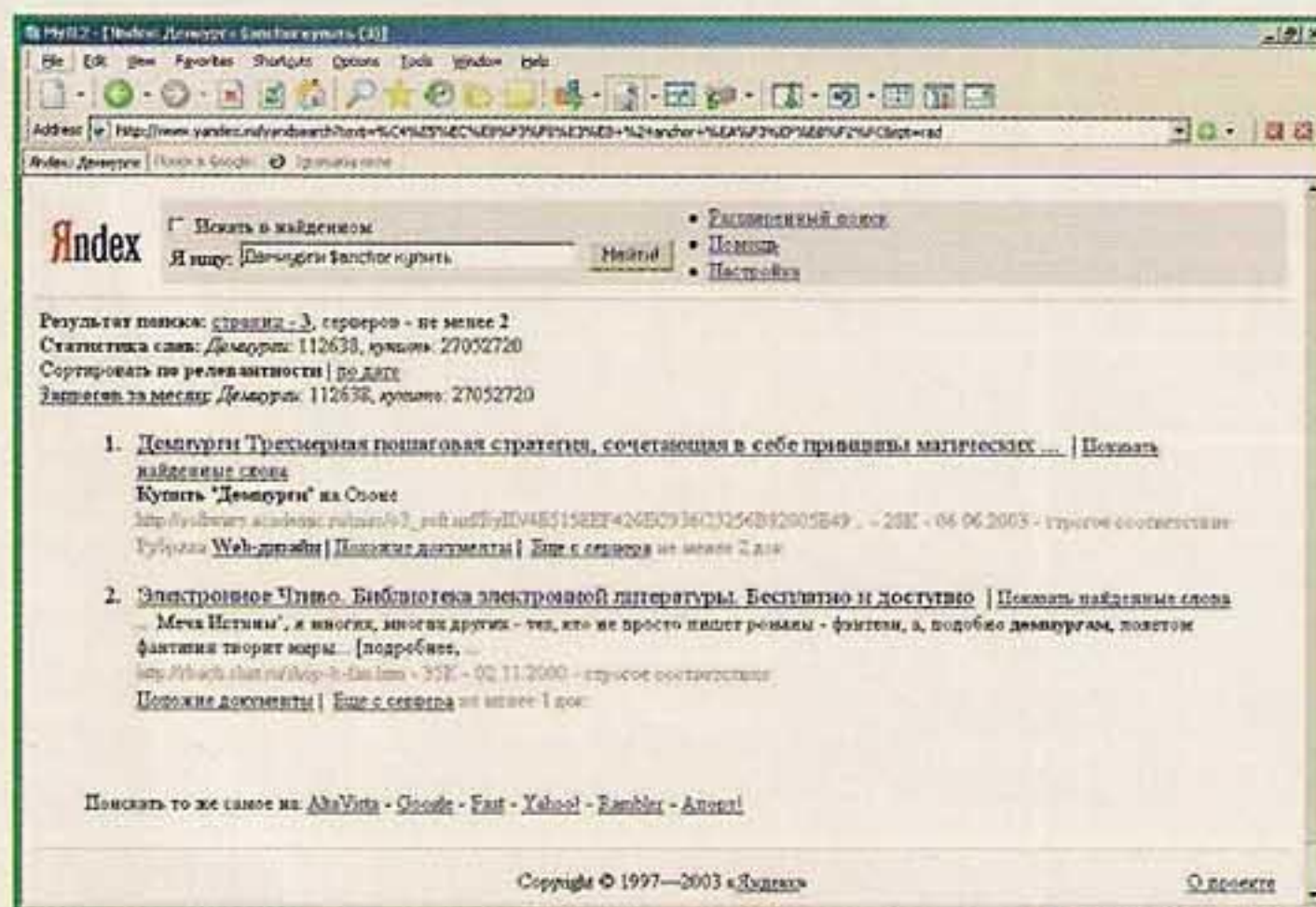
▲ Поиск по заголовкам документов удобен для отсеивания лишних страниц, на которых искомая информация лишь упоминается, но не дается в развернутом виде.

Видовое разнообразие

Перед тем как перейти к описанию синтаксиса запросов на популярных поисковых серверах, стоит уделить немного внимания классификации поисковиков. Все они работают по одинаковому принципу, описанному выше, но некоторые различия в скорости и способах индексирования между ними существуют. Другими словами, некоторые поисковики быстрее других дополняют и обновляют свою базу данных, а некоторые — лучше упорядочивают сохраняемую информацию, это дает положительный результат при поиске.

Различия в способах индексирования непосредственно влияют на синтаксис запросов — то есть на те правила, по которым составляются запросы к серверу. Существует две основных группы поисковиков: сервера с фиксированным языком запроса и без него. Правила работы с первыми можно найти в таблице. А для работы со вторыми (к ним, к примеру, относятся www.hotbot.com и www.search.com) существует всего одно правило — чем больше слов в запросе, тем точнее результат.

Помимо обычных серверов, существуют мета-поисковики (www.360.ru, www.metabot.ru, www.searchmeta.ru и другие), которые сами ничего не индексируют и не ищут, а переадресуют ваш запрос сразу нескольким популярным поисковым серверам, а затем сваливают полученные результаты в одну кучу. Мета-поисковиками лучше не пользоваться — к хорошим результатам это приводит крайне редко. Простая аналогия: гораздо эффективнее влезть на яблоню и



▲ Поиск страниц с упоминанием о "Демииургах" и со ссылкой "Купить" дал всего 2 результата. Зато первый же из них — это действительно страничка, с которой можно попасть на страницу покупки.

— в неопределенной форме (инфинитиве).

Дело в том, что поисковики по умолчанию находят не только точную словоформу, заданную в запросе, но и родственные словоформы. Например, по запросу **компьютерный мыш** подключать будут среди прочего найдены и страницы, содержащие слова **подключение компьютерной мыши**. Также не стоит без лишней необходимости усложнять запрос дополнительными словами. К примеру, запрос **winamp скачать** вне всякого сомнения даст лучший набор результатов, чем **winamp на рус-**

ском для Windows XP хочу скачать быстро бесплатно (скорее всего, последний пример запроса вообще не даст никакого результата).

Также стоит освоить простейшие операторы для расширения или ограничения результатов поиска. Большинство серверов при наличии нескольких слов в запросе по умолчанию ищут страницы не только с точной фразой, заданной в стро-

ке запроса, а хотя бы с одним из заданных слов. Возможно, лучший результат даст поиск с заданием точной фразы. Так, поиск по запросу **Катя Синичкина** может привести на страничку Васи Синичкина или на сайт с рассказами про синичек (страшно подумать, куда еще он может привести), а поиск по запросу **"Катя Синичкина"** (с кавычками) даст ссылки только на документы с точной фразой **Катя Синичкина**.

Поиск задан

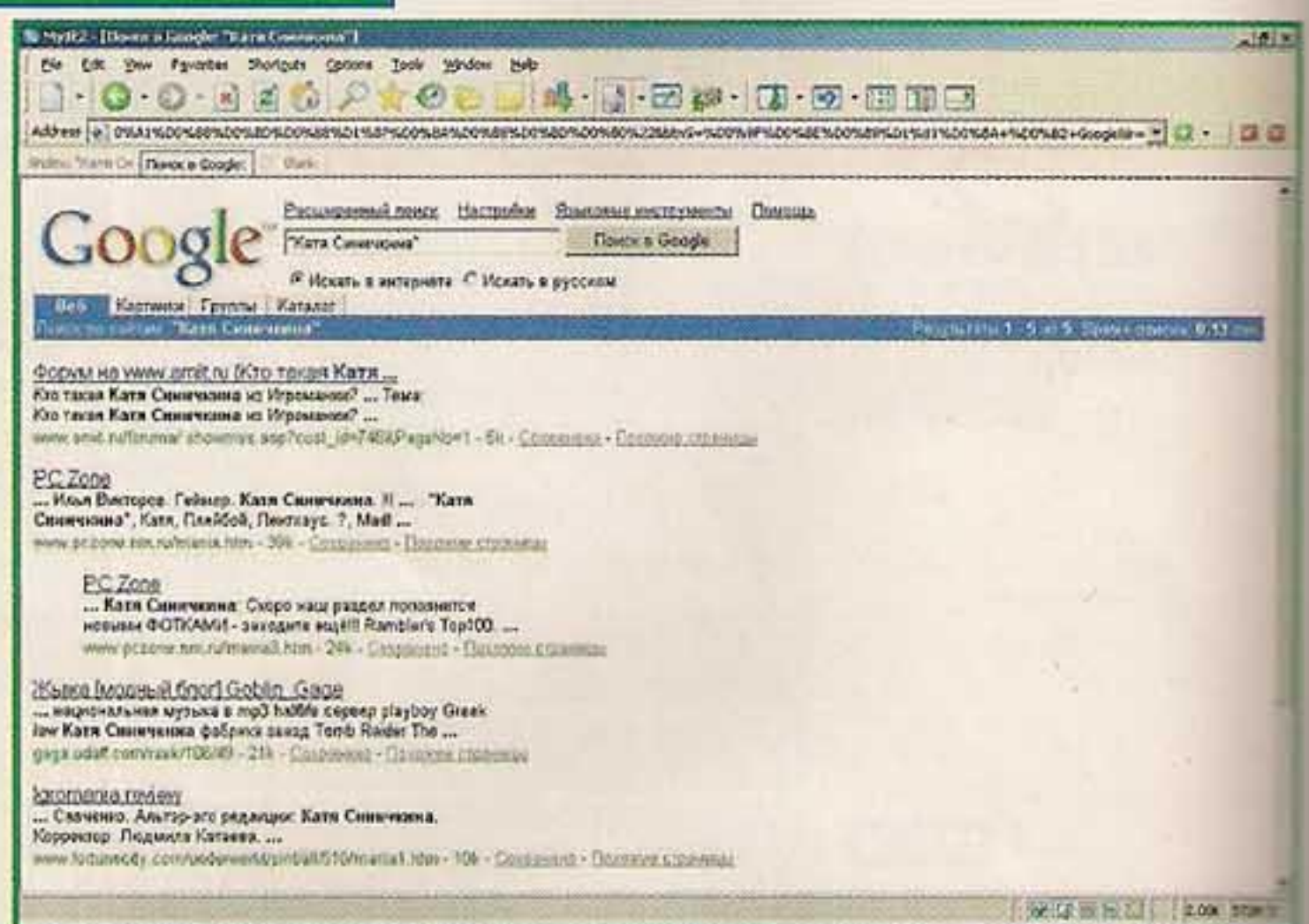
А теперь перейдем непосредственно к поиску. Первый принцип, которым стоит руководствоваться при использовании поисковиков, был сформулирован Козьмой Прутковым задолго до возникновения компьютеров — "не умножай существностей сверх необходимого". Применительно к поиску в интернете это означает следующее: существенные желательны вводить в строку поиска в единственном числе в именительном падеже, глаголы

сорвать именно то яблоко, которое вам нужно, а не трясти бедное дерево (скорее всего, вас просто завалит яблоками по самые уши).

Помимо задания точных фраз, очень полезно использовать два простых оператора для поиска — **ИЛИ** и **ИЛИ**, а также скобки для определения очередности выполнения операторов. Оператор **ИЛИ** (обычно записывается как **OR** или **|**) предназначен для расширения результатов; например, запрос **почта Игромании (Геймер OR Катя)** выдаст ссылки на странички, содержащие слова "почта", "Игромания", а также хотя бы одно из слов — "Геймер" или "Катя". Оператор **ИЛИ** (записывается как **NOT** или **!**) имеет прямо противоположное назначение и служит для ограничения результатов поиска. Пример: запрос **Геймер NOT киберспорт** даст в качестве результатов ссылки на странички со словом "Геймер", но только в том случае, если на этих страничках отсутствует слово "киберспорт" (таким образом мы отфильтровываем ненужные нам странички от профессиональных геймеров).



В одном из ближайших номеров "Игромании" мы подробно рассмотрим синтаксис запросов двух самых популярных поисковых серверов — "Яндекса" и Google, научимся искать картинки и другие файлы, а также изучим некоторые трюки, которые позволяют получить наиболее точные результаты. ■



▲ Точный запрос "Катя Синичкина" дает всего 5 ссылок. Негусто, зато в тему.

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

**САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ**
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧЕНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ со стоимостью разговора:

США	от 1 0,07
Европа	от 1 0,08
Англия	от 1 0,08
Украина	от 1 0,07
Россия	от 1 0,07
Санкт-Петербург	от 1 0,07
Новосибирск	от 1 0,10
Хабаровск, Владивосток	от 1 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

voip.df.ru

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

5

**Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?**

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

**Убедитесь в правильности
своего выбора!**

Интересное в сети

<http://le-cognac.by.ru>



Его получают путем двойной перегонки белого вина и дальнейшей многолетней выдержкой в специальных дубовых бочках из дерева лесов Тронзе и Лимузена. Потом драгоценную жидкость разливают в бутылки и хранят в темных подвалах на глубине от трех до десяти метров под землей — только так можно добиться нужного температурного режима. Стоимость одной бутылки этого — по мнению некоторых, целебного — напитка колеблется от пяти до пяти тысяч долларов. Нет, это не бренди, не виски, не портвейн... Это — коньяк. Вопреки распространенному представлению, настоящий коньяк делают только во Франции. Да и то не везде, а лишь в нескольких провинциях. Все прочие спиртные напитки, на бутылках которых гордо красуется этикетка "Коньяк", — не более чем коньячный спирт.

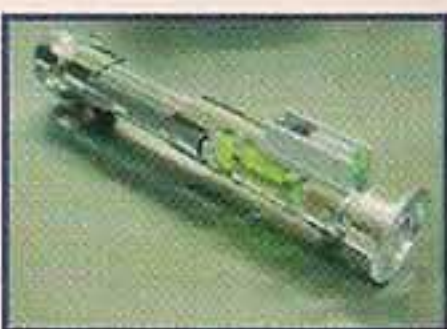
Если вы хотите узнать о коньяке немного больше, обязательно посетите данный сайт. В сжатой, но содержательной форме вам откроется история возникновения, классификация, таинство производства, искусство питья и даже информация о лучших коньячных домах.

www.fadetonoir.com



Очень необычные и чрезвычайно красивые фото- и арт-работы американского фотохудожника Шелли Эйчхолса aka Noir. Огромные змеи, обвивающие нежные шеи юных фурий, гигантские глаза с выплывшей наружу сетчаткой, развернутые пасти, из которых выбираются наружу огромные пауки, — все это ждет вас в разделе Digital этого сайта. В разделе фотографий (Photography) собрано множество очень красивых готических работ — не верится, что такое можно создать с помощью одного лишь фотоаппарата, без доработки фотографий в графических пакетах. Однако автор утверждает, что пользовался только цифровой фотокамерой.

www.parksabers.com



Во вселенной "Звездных войн" джедаи практически всемогущи. Хочешь — призывай Силу и подтаскивай к себе предмет с расстояния в сотни метров, хочешь — подпрыгивай чуть ли не до неба, хочешь — филигранно пилотируй космический истребитель, хочешь — бери световой меч и... Да, без мечей джедаи были бы не так уж и могуще-

ственны. Если вы фанат "Звездных войн", то настала пора зарабатывать деньги, заходить на данный сайт и делать заказ. Ведь заказать здесь можно не абы что, а настоящий джедайский световой клинок (по ссылке www.parksabers.com/echelon.html). Можно и имперскую штурмовую винтовку, но что такое винтовка по сравнению с



настоящим световым мечом? Цены, правда, немного кусаются — от 250\$ до 400\$, в зависимости от модификации оружия и его цвета. Но разве настоящего джедая смутят какие-то финансовые преграды?

www.russianguide.co.uk

Вам надоело жить в России, и вы собираетесь перебраться на жительство в Великобританию. Что ж, отсутствие патриотизма у нас по закону не преследуется. Но туманный Альбион вовсе не



жаждет принять любого встречного-поперечного. Чтобы обустроиться в Англии, нужно многое знать, немало уметь, да и документы кое-какие не забыть оформить. О том, что и как нужно сделать, читайте на сайте. Ресурс постоянно обновляется, на нем собрано большое количество весьма веселых рассказов наших эмигрантов. Даже если вы никуда уезжать из России не собираетесь, обязательно почитайте. Веселый досуг обеспечен.

www.zeroliki.ru



Знаете ли вы, например, что 4 сентября — это День чудесного мгновения? А 8 мая — День грибника. 7 августа — День танцев со смертью. А 16 января — День протертых коленок. В России издавна было принято отмечать столпариком любой праздник, но если бы кому-то пришло в голову выпивать по каждому празднику, о котором рассказано на "Зероликах" (так называется данный сайт), то у такого человека "сухих" дней в году не было бы вообще. Поэтому выпивать лучше пореже, а вот ознакомиться, какие же праздники бывают, кто их отмечает, откуда они пошли (оказывается, некоторые просто придумали авторы сайта) — можно. К описанию каждого праздника прилагается симпатичная открыточка, этот праздник символизирующая.

<http://killers.ru>



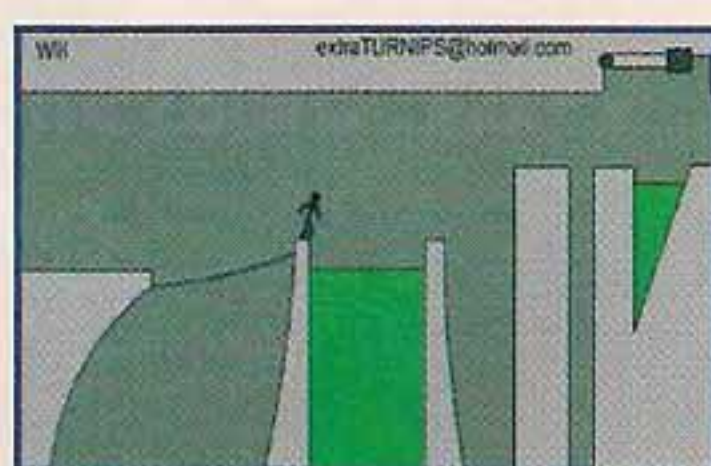
Вам кто-то насолил? Напакостил? Ставит палки в колеса? Подложил свинью? Задал шороху? В конце концов — наступил на большую мозоль?! Достойн смерти супостат! Разумеется, не реальной, но виртуальной. Сайт виртуальных заказных убийств поможет вам в реализации плана отмщения. Вам достаточно сделать заказ, и ваша жертва получит письмо с предупреждением о предстоящей расправе (в письме будет ссылка на сайт, так что инфаркта у заказанного не случится — он быстро разберется, что его заказали понарошку). Через некоторое время заказ будет выполнен, и вы получите уведомление об успешно проделанной работе. Заказывать можно кого угодно: виртуально убиенный никогда не узнает о том, кто решил свести с ним счеты. Интернет-киллеры надежно хранят эту тайну. В процессе выполнения заказа можно определить, где будет убито жертва, кем и, главное, чем именно. Например, замочить любимого босса можно руками товарища Раскольникова, в которых тот будет держать бензопилу. Когда беднягу порешат, можно даже определить ему место на виртуальном кладбище — сейчас на сайте более тысячи могил, и их число постоянно увеличивается. Внесите свой вклад!

www.andrian.com.ua



Сайт веб-дизайнера Андриана Буданцова. Самое интересное на сайте находится в разделе "Хулиганство" — тут довольно много различных шуток. А самое интересное в "Хулиганстве" — генератор штрих-кодов (прямая ссылка — www.andrian.com.ua/hooliganism/barcode). Штрих-коды генерируются на основе текста, который вы введете в диалоговом окне. Вот, например, как выглядит штрих-код "Игромания" — все внимание на картинку.

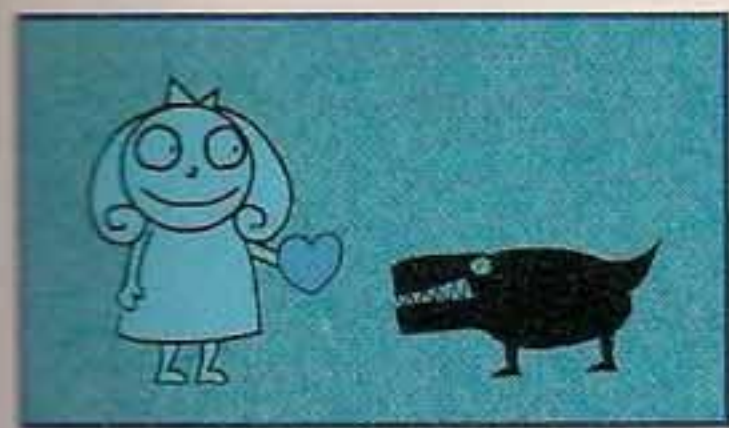
<http://homepage.ntlworld.com/matt.saunders>



Компания дизайн-мульти-арт-муз-много-ещего-студии Extra Turnips. Большое количество забавных картинок, известной музыки в оригинальной обработке, а также мультфильмов — несколько очень забавных сериалов. Особое внимание стоит обратить на десять мини-мультфильмов под общим названием Course

Это очень веселая пародия на известную серию **Xao-Xao** про забавных бойцовских человечков.

www.makingfiends.com



Сериал жутковатых, но в то же время по-детски трогательных флэш-мультв про маленьких детишек и их, скажем так, домашних любимцев. А то, что любимцем может быть и огромный, размером с пятиэтажный дом красный кот, и медведь-каннибал, детишек нисколько не смущает. Зато почему-то смущает их учителей и родителей...

http://china.kulichki.net



Что мы знаем о Китае? Полтора миллиарда населения. Огромные рисовые поля. Фирмы, где на коленке могут собрать все, от перочинного ножа до суперсовременного компьютера. Но ведь Китай — это еще и великие поэты, и загадочные боевые искусства. Непонятная для западного человека философия и удивительные способы врачевания. Если вы хотите побольше узнать о Китае, вам прямая дорога на данный сайт. Здесь собрано множество статей о самых различных сторонах жизни китайского народа.

www.innovedia.nl



На сайте студии веб-дизайна **Innovedia** в разделе **Games** за тайлос три традиционных, но отлично реализованных флэш-игрушки. Особого внимания заслуживает игра **Trailblazer** (www.innovedia.nl/trailblazer). Великолепная задумка в сочетании с отличной графикой убьет не один час вашего времени. Смысл игры таков. Из глубины экрана надвигается дорожка цветных квадратов. Некоторые квадраты отсутствуют — это дыры. Вы управляете мячиком, который катится по движущейся дорожке. Нужно, не допустив попадания мячика в дыру, довести его до конца уровня.

http://product.maryjane.ru



Иногда идешь по оптовому рынку, смотришь, какую бы футболочку себе прикупить, и удивляешься, до чего же все они безвкусные. Попадаются либо просто однотонные майки, либо с таким рисунком, что не приведи господь. Солнышко за тучкой — это, конечно, хорошо, но на футболке смотрится совсем не оригинально. А стоит найти устраивающий тебя рисунок, как оказывается, что он нанесен на хлопок обычной аппликацией и смоеется после второй стирки. Мож-

но, конечно, затовариваться в дорогом бутике — там одежда более оригинальная, долговечная, но денег стоит немалых. И думаешь: вот если бы я был дизайнером одежды, я бы им всем показал!.. Оказывается, показывать никто не мешает. Сообщество **MaryJane.Ru** было создано как раз для того, чтобы каждый желающий мог, так сказать, показать... Показать всему миру свои дизайнерские таланты. Вступаете в сообщество, реализуете в любом графическом редакторе свою самую новаторскую идею и высылаете эскиз администрации сайта. Через некоторое время ваша работа и работы других "дизайнеров" будут выставлены на всеобщее

Сетевой "Игрострой"

По многочисленным просьбам предлагаем вашему вниманию обзор нескольких зарубежных сайтов, так или иначе связанных с разработкой игр и игровых дополнений — модов и аддонов. Информация, которую вы сможете найти на данных ресурсах, логично дополнит статьи, регулярно публикуемые в разделе "Игрострой" нашего журнала.

www.gamedev.net



Крупнейший англоязычный сайт по созданию игр. Большое количество статей по программированию под **DirectX** и **OpenGL**. Если вдруг вы не узнали из статей то, что хотели, имеет смысл заглянуть на форум, в архивах которого можно найти ответ практически на любой вопрос. В отдельный раздел вынесены описания книг, рекомендуемых создателями сайта начинающим разработчикам. Все книги можно тут же заказать через интернет-магазин. На сайте есть также раздел **For Beginners**, в котором рассказано, как начать делать игры, какие ошибки наиболее часто допускают юные игровостроители, игру какого жанра проще создать...

После регистрации на сайте появится возможность общаться в форуме и в IRC-чате.

www.gametutorials.com



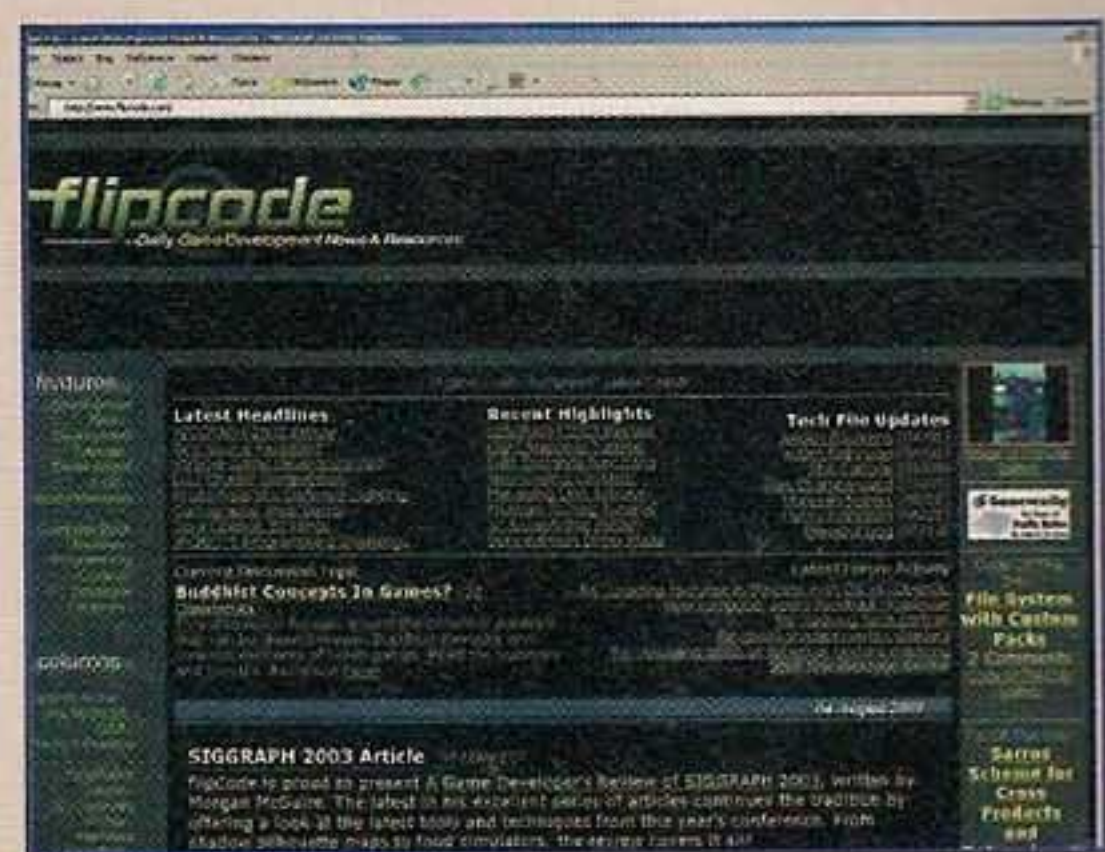
Ресурс содержит большое собрание различных уроков и статей, посвященных программированию на **C/C++**, **Win32**, **DirectX**, **OpenGL** и сетевому программированию. Также имеются материалы по теории разработки игр. Уроки построены по принципу "от простого к сложному", хотя для совсем новичков большинство статей слишком сложны. На сайте есть форум и IRC-чат, где можно обменяться опытом с профессиональными разработчиками. В отдельном разделе — **Code Dump** — можно найти исходники некоторых программ и игр, скачать руководства к

обозрению. Победитель выявляется путем голосования, а по его эскизу небольшим тиражом выпускается партия очень качественных футболок (рисунок наносится методом послойной шелкографии), которые потом любой желающий может приобрести здесь же, на сайте. Автор рисунка получает 10% выпущенных футболок, а также всеобщее признание.

Так что, товарищи не реализовавшие себя дизайнеры и просто ценители оригинальной одежды, милости просим на сайт. Тираж каждого вида футболок небольшой, поэтому спешите — самое-самое могут быстро расхватать. ■

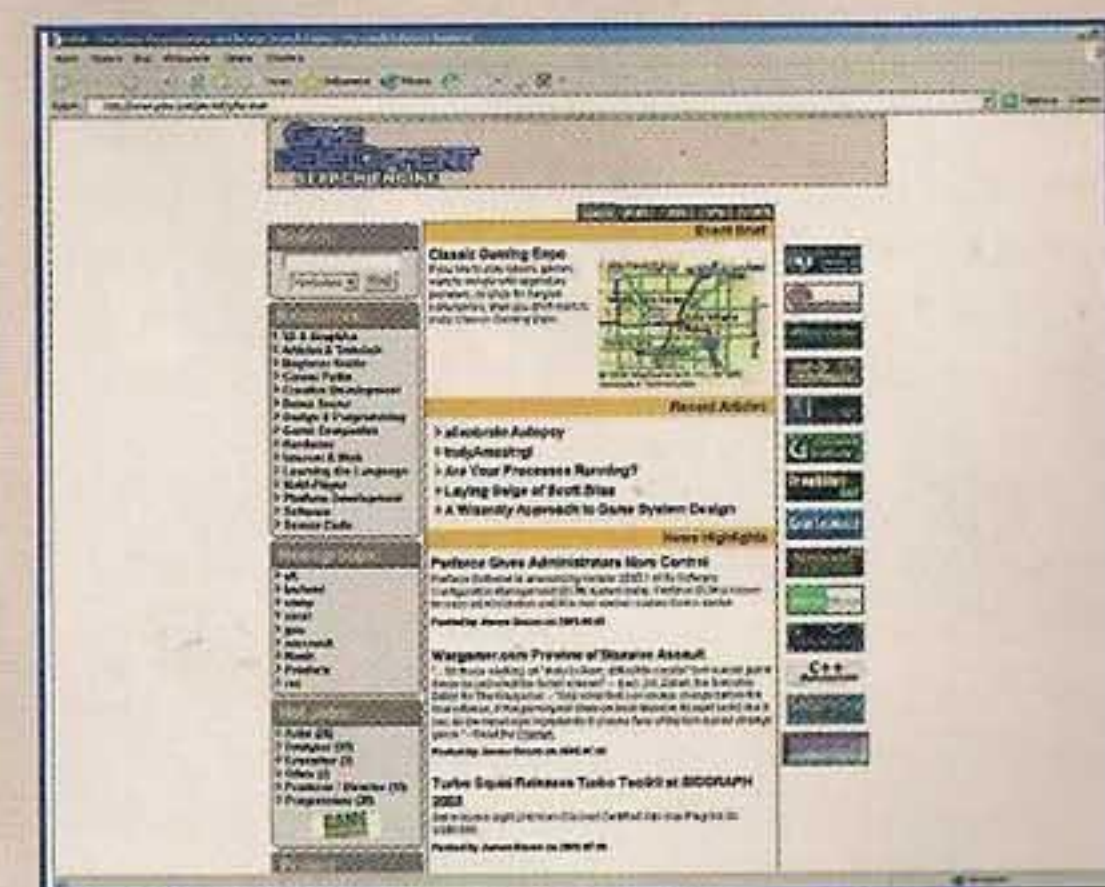
наиболее распространенным 3D-редакторам.

www.flipcode.com



Популярный зарубежный сайт по игровому. Особого внимания заслуживает раздел **Development Tutorials**, в котором собрано более четырех десятков статей по разработке игр. Материалы написаны простым языком, их можно смело рекомендовать даже начинающим разработчикам. А вот для продвинутых игроделов на сайте, к сожалению, материалов очень немного. Разве что небольшой цикл уроков по **OpenGL**.

www.gdse.com



Поисковый портал для разработчиков игр. Около пятнадцати тематических разделов: **Beginner Guide** для начинающих, **Articles&Tutorials** для продвинутых, **3D&Graphics** для профессионалов... На главной странице размещена информация о статьях, которые недавно появились на том или ином игровом ресурсе. Основная изюминка сайта — раздел о приеме на работу, в котором компании публикуют информацию о том, человек какой специальности и на какой срок работы им в данный момент требуется.

ГОРОД ЗЛА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ
СОЗДАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ НА ДВИЖКЕ **GTA: VICE CITY**

К GTA: Vice City вышло уже довольно много любительских модификаций. Одни из них изменяют одежду на игровых персонажах, другие немного подправляют физику, третьи — добавляют парочку новых автомобилей или мотоциклов. Но сегодня мы создадим необычную модификацию. Необычную во многих отношениях. Изменения коснутся всех составляющих игры: геймплея, сюжета, графики и звукового оформления. Но не это главное. Главное, что в моде будет возможно все: бандиты на полицейских машинах, копы, атакующие ни в чем не повинных людей, массовые перестрелки и драки с участием мирных жителей, погони на бешеных скоростях и... море крови! Мы воздвигнем настоящий город зла!

МОЗГИ — ПО ПОЛОЧКАМ!

Первый этап в нашем сегодняшнем вскрытии — изучение содержимого игровой директории и подготовка к работе необходимых для взлома инструментов. Из всей массы папок, хранящихся в каталоге с игрой, нам могут пригодиться следующие: \Audio, \data, \models, \movies, \mp3, \skins, \Text и \txd. В первой из них находятся звуковые файлы (некоторые из них содержат звуковые эффекты, другие — речь игровых персонажей), записанные в форматах .wav и .mp3, а также adf-файлы, соответствующие радиостанциям (см. врезку).

В каталоге \movies расположены игровые ролики: Logo.mpg — заставка с логотипами создателей игры, GTAtitles.mpg — начальный ролик с титрами. Их без труда можно заменить видеовставками собственного производства.

Папка \mp3 — место хранения mp3-файлов. Чтобы вставить в игру новые мелодии, просто положите в эту директорию любимые треки, и вы сможете прослушивать их во время игры (для этого при настройке радио выберите пункт MP3 Player). Можете даже открыть собственную радиостанцию, проигрывая на ней излюбленные песни, и, если есть микрофон, выступить в роли ди-джея.

В каталог \skins разработчики поместили лишь один файл — texture_guide.jpg, который представляет собой картинку со скином Томми Версетти — главного героя игры. Нужно ли говорить, что вам не составит труда сделать своему персонажу новую внешность? Тем более что авторы игры пошли нам навстречу и подписали каждую часть тела в "шкурке" Томми, максимально упростив процесс перевоплощения нашего героя. Перерисовать скин можно в любом графическом редакторе.

ГРАФОМАНИЯ

Что касается папки \Text, то в нее авторы вложили игровые тексты, представленные файлами формата .gxt. Всего таких файлов пять, и каждый из них несет в себе тексты на том или ином языке. Нас интересует файл american.gxt, содержащий тексты на английс-

ком. Для работы с последними нам пригодится утилита Vice City GXT Editor (забирайте ее с *нашего компактa*) — текстовый редактор для Vice City (обратите внимание на то, что "старые" текстовые редакторы, рассчитанные на GTA 3, для Vice City не подойдут, так как в ней gxt-файлы имеют более сложную структуру). Кратко опишу, как пользоваться программой.

Первым делом введите с клавиатуры в верхнем поле путь интересующего вас gxt-файла, затем нажмите кнопку Load. После этого в столбце Key tables появится перечень групп сообщений, которые включает в себя файл. Кликните левой кнопкой мыши на имя нужной группы, и в поле Keys, расположенном чуть правее, отобразятся кодовые названия входящих в нее текстовых фрагментов. Чтобы просмотреть, что будет представлять собой та или иная надпись в игре, выберите ее из списка, и в нижнем поле программного окна появится текст, который вы можете редактировать.

Если хотите полностью поменять какой-то из текстов, используйте кнопку Clear, расположенную чуть ниже поля ввода, для мгновенной очистки содержимого окна. Когда вы закончите с правкой выбранного текста, нажмите кнопку Apply. Осталось только сохранить



внесенные в gxt-файл изменения, нажав кнопку Save, которая находится в верхней части окна программы.

ХУДОЖНИКИ НАШЕГО ДВОРА

Каталог \models содержит игровые текстуры и интерфейсные картинки, представленные txd-файлами (в каждом таком файле может размещаться по несколько картинок). Большая их часть — в том числе скины игровых персонажей и транспортных средств — помещена в архив gta3.img, остальные лежат в упакованном виде. Те, что не упакованы, представлены следующими файлами: fonts.txd (отображение игровых шрифтов), fronten1.txd и fronten2.txd (картинки, используемые для оформления главного меню игры), generic.txd (текстуры ландшафта), hud.txd (графика для HUD — экрана героя), Misc.txd (текстуры колес), particle.txd (текстуры для поврежденных поверхностей и различных частиц — крови, дыма, пыли). Также ряд файлов формата .txd лежит в директории \txd — все они представляют собой рисунки, которые отображаются во время загрузки игры или перед началом скриптовых сцен. Для работы со всеми перечисленными выше графическими файлами нам понадобится утилита ViceTXD (перепишите ее с *нашего компактa*). Немного о том, как пользоваться программой.

Запустив ViceTXD, выберите пункт меню File/Open и укажите путь нужного вам графического файла:



ческого файла: это могут быть как txd-файлы, так и файл gta3.img. Для img-файлов в окне программы сразу после

выбора файла в поле Dictionary появится список входящих в него txd-файлов, содержимое которых вы можете просматривать, щелкая левой кнопкой мыши на их названиях. Теперь вы можете выбирать интересующую вас текстуру (список текстур файла озаглавлен словом Texture), кликая на нее левой кнопкой мыши — в правой части программного окна появится изображение выбранной картинке. Обратите внимание на то, что, работая с игровыми шрифтами (напомню, что они располагаются в файле fonts.txd), вы должны включить альфа-канал (для этого поставьте галочку рядом с надписью Draw Alpha Channel, расположенной в нижней части программного окна).

Описывая возможности ViceTXD, нельзя не сказать про очень полезную опцию Stretch (Options/Stretch). Она позволяет вам лучше рассмотреть выбранную текстуру, растянув ее изображение на всю рабочую область программного окна. Вы также можете получить полную информацию о просматриваемой текстуре, используя опцию ExInfo (Options/ExInfo).

Чтобы вытащить из архива любую текстуру, достаточно выбрать ее из списка и выбрать пункт меню Command/Export/Texture или, кликнув на название картинки правой кнопкой мыши, выбрать в появившемся меню пункт Export/Texture и указать путь к извлекаемому файлу. Затем вам предстоит распаковать альфа-канал текстуры (используется для создания спецэффектов) — в этом вам поможет пункт меню Command/Export/Alpha. В результате этих действий в окне редактирования отобразится нужная вам текстура и альфа-канал для нее. И то, и другое имеет формат .bmp, так что вы можете легко видоизменять полученные файлы в любом графическом редакторе.



▲ Теперь об "Игромании" знают даже жители Vice City.

ТАКОГО ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!

ДОРОГА НА ЖОН-КА-ДУ



Яркий безутный мир далекой планеты. Солнечные луга, таинственные песа, мрачные болота, ветреные пустыни, грохочущие вулканы. Цивилизация паровых роботов на пике своего развития. Междоусобные войны сотрясают планету. Стальные громадины несутся по железным дорогам, чтобы умереть в битве с себе подобными. В смертельной схватке сойдутся бронепоезда, и победит сильнейший. Поезда перетешаются только по рельсам, а значит, ваша задача усложнится вдвойне. Но разрушение не есть цель. В конце нелегкого пути вы доберетесь до Жон-Ка-Ду. Что это? Это и предстоит выяснить. На вашем пути встанут враждебные поезда, роботы, пушки, пираты и злобные тужи, а также Сцилла и Харибда. Но и это не все. Сама природа будет мешать вашему продвижению, ставя перед вами вулканы, поливая водой и засыпая снегом, нанося урон метеоритным дождем и торниями. Ничто не в силах остановить бронепоезд, идущий на Жон-Ка-Ду!

Особенности
игры:

- 20 тщательно продуманных миссий;
- Шесть различных ландшафтов: Луга, Лес, Болото, Пустыня, Вулкан, Лёд;
- Большое количество разнообразных природных явлений, влияющих на игровой процесс;
- Множество дружелюбных, враждебных и нейтральных юнитов;
- Всевозможное оружие, которым экипированы подконтрольные вам и враждебные юниты;
- Отличная графика, живая анимация;

SAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

CNT
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТИЛГРАФ



Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

После корректировки вы должны поместить текстуру обратно в архив, где она лежала, — для этого откройте архив и, выбрав из списка картинку, редактированием которой вы занимались, используйте пункт меню **Command/ Replace** (или, кликнув правой кнопкой мыши на имя картинки, выберите пункт **Replace**) и укажите сначала путь к измененной текстуре, а затем — путь к картинке с альфа-каналом.

МАЛЯРНЫЕ РАБОТЫ

Перейдем к рассмотрению содержимого директории `\data`, в которой хранятся файлы с игровыми параметрами, а также файлы (они лежат в подкаталоге `\maps`), определяющие местоположение на карте различных объектов. Нас прежде всего интересуют файлы форматов `.dat`, `.cfg` и `.ide`, находящиеся непосредственно в папке `\data`: `carcols.dat`, `default.ide`, `fistfite.dat`, `handling.cfg`, `particle.cfg`, `pedstats.dat` и `weapon.dat`. Все перечисленные файлы могут быть отредактированы в "Блокноте" и имеют довольно необычную структуру. Игровые параметры обозначаются латинскими буквами (расшифровка названий атрибутов дана в начале файла) и располагаются столбцами — название характеристики и ее значения. Все, что следует за знаками ";" или "#" — комментарии, которые на игру никак не влияют.

Начнем с редактирования файла `carcols.dat`, который определяет раскраску доступных в игре автомобилей. Файл начинается со слова `car`. Под ним вы обнаружите список названий машин; через запятую после наименования авто следует перечень его возможных расцветок в виде числовых значений: 0 — черный цвет, 1 — белый, 2 — голубой, 3 — вишневый, 4 — синий, 5 — фиолетовый, 6 — желтый, 7 — ярко-синий, 8 — серый, 9 — светло-серый. Далее цвета распределяются так: с 10 по 20 — оттенки красного, 21-30 — оранжевого, 31-40 — желтого, 41-50 — зеленого, 51-60 — синего, 61-70 — фиолетового, 71-80 — серого.

Если между двумя числами стоит не пробел, а запятая, то это означает, что данная расцветка представляет собой комбинацию двух цветов (то есть часть машины покрашена одним цветом, часть — другим). Например, пожарной машине в этом файле соответствует строка `firetruk, 3,1`, означающая, что это транспортное средство окрашено в два цвета: красный и белый.

Зная все это, вы можете раскрасить игровые средства передвижения, как вам захочется. Возможны самые необычные и интересные сочетания (все внимание на картинку).



▲ Полицейская машина в армейской раскраске смотрится оригинально.

СТРИТ-ФАЙТЕР

Вскроем файл `fistfite.dat`, в котором прописаны параметры, характеризующие различные виды ударов рукопашного боя. Файл ус-

ловно поделен на несколько разделов, названия которых выделены с двух сторон знаком "#". Вот имена основных из них: **frontal attacks** — стандартный набор приемов, **directional attacks** — различные типы атаки в движении, **special attacks** — особый вид удара — атака лежащего на земле соперника (эти разделы посвящены исключительно ведению боя в исполнении Томми), **responses** (приемы, которыми пользуются ваши враги). В каждом разделе имеются следующие атрибуты (в скобках дано полное название параметра):

A (Move Name) — название приема. Так выглядят наименования основных движений: **Knee** — удар коленом, **PunchHook** — короткий боковой удар, **Jab** — прямой удар по корпусу, **Punch** — удар кулаком в лицо, **LongKick** — высокий удар ногой, **RoundHouse** — удар ногой с разворота.

E (Strike Radius) — радиус поражения.

D (Combo follow on time) — максимальная продолжительность комбинации ударов (измеряется в миллисекундах), начатой с данного типа атаки (то есть время, которое отводится вам после выполнения данного приема на продолжение атаки). При этом удары в связке следуют друг за другом в том порядке, в котором они представлены в файле (сверху вниз). Увеличьте значение этого параметра у основных типов ударов, и вы сможете совершать невероятные по длине комбо, состоящие из десятка мощных ударов.

G (Hit Level) — траектория удара (по высоте): **L** — низкая, **M** — средняя, **H** — высокая, **G** — удар на уровне земли.

H (Animation Name) — анимация приема. Данный параметр нельзя изменять!

I (Damage) — ущерб (в условных единицах здоровья), наносимый здоровью жертвы данным движением.

Если вы относитесь к числу тех, кто любит виртуально помахать руками и ногами, могу порекомендовать вам повысить силу всех типов атаки и продолжительность комбинаций ударов.



▲ В моей модификации бои с использованием рук и ног стали неотъемлемой частью игрового процесса, так как существенно возрос урон от ударов

В ПРИЦЕЛЕ — СОЦИУМ

Файл `pedstats.dat` содержит параметры, относящиеся к различным жителям Vice City. Рассмотрим перечень основных атрибутов.

A (PedStat type name) — кодовое обозначение категории людей. Приведу список обозначений основных игровых персонажей: **STAT_COP** — полицейский, **STAT_MEDIC** — медик, **STAT_FIREMAN** — пожарник, **STAT_GANG***, где вместо "*" стоит число от 1 до 7 — представители различных банд, **STAT_OLD_GUY** — дед, **STAT_OLD_GIRL** —

старушка, **STAT_BEACH_GIRL** — девушка в купальнике, **STAT_TOURIST** — турист, **STAT_PROSTITUTE** — проститутка, **STAT_TAXIDRIVER** — водитель такси, **STAT_PSYCHO** — псих, **STAT_SHOPPER** — продавец, **STAT_SKATER** — девушка на роликах.

B (Flee distance) — "дистанция бегства": когда данный персонаж отбежит от вас на это расстояние, он бесследно исчезает. Если хотите сделать игру более реалистичной, стоит повысить значение характеристики. Но учтите, что это может не лучшим образом сказаться на скорости игры.

D (Fear) — трусость персонажа (значение этого параметра, как и трех последующих, должно находиться в промежутке от 0 до 100). Ставьте 100, и люди будут разбегаться во все стороны при одном вашем виде. Довольно любопытного результата можно добиться, поставив полицейским максимальное значение. Тогда блюстители порядка не только перестанут вас преследовать за ваши злодеяния, но и будут сами делать ноги, едва завидев вашу персону.

E (Temper) — вспыльчивость. Люди с высоким значением данного показателя непременно ответят вам, если вы на них нападете или собьете, проезжая на машине; а те персонажи, у кого параметр стоит на значении 100, и вовсе могут нападать на вас без всякой видимой причины.

F (Lawfulness) — законопослушность пешехода. Те, у кого здесь стоит число поменьше (по замыслу авторов, это в основном члены различных банд и группировок), могут позволить себе открыть огонь по невинной жертве. Ставьте 0 для всех граждан — и улицы Vice City станут невольными свидетелями постоянных перестрелок, убийств и прочих преступлений. Опять же можете поиздеваться над копами, сделав их незаконопослушными гражданами, безнаказанно атакующими мирных жителей.

G (Sexiness) — сексуальность. Довольно любопытный показатель, смысл которого мне так до конца понять и не удалось. Наблюдения показали, что параметр заметно влияет лишь на походку персонажа. Особенно это хорошо видно на примере девушек Vice City: поставьте им значение 100, и они будут вилять бедрами при каждом шаге.

H (Attack strength) — сила представителя данной категории населения. Указанный параметр является великолепным инструментом регулирования сложности игры. Поднимите его значение у полицейских, и вы сделаете их еще более опасными для вас, а также у бандитов, которые будут теперь не слабее разъяренных копов. Если же вы являетесь начинающим игроком и испытываете большие трудности при прохождении игры, можете снизить значения параметров: игру будет пройти значительно проще.

I (Defend weakness) — здоровье. Регулируя этот параметр, также можно менять сложность игры.



Во второй части статьи, которая будет опубликована в следующем номере "Игромании", мы продолжим преобразование игры. Мы расскажем, как существенно повысить ее кровавость, сделать копов и простых граждан более агрессивными, а также — как полностью переписать физику автомобилей в GTA. ■

Вампирь

кровавая и мокрющая
история



Idol



PAN VISION

snowball.ruTM
технология творчества

ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К РАБОТЕ В 3D STUDIO MAX

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

V_BOLVIN@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

В предыдущих трех статьях цикла (см. рубрику "Инфоблок" нашего компакта) мы изучили нестандартный, но достаточно простой для начинающих разработчиков игр способ создания игровых моделей в редакторе 3D Max. Слепленный нами из пластилина макет головы был разрезан на тонкие ломтики, которые затем были оцифрованы в "Максе" и полностью подготовлены для наложения текстур. Текстурирование объемных моделей — это отдельный и чуть ли не самый сложный этап моделирования. Его мы сегодня и разберем.

НАЛОЖЕНИЕ ТЕКСТУРЫ

Для дальнейшей работы нам потребуется дополнительный модуль к 3D Max — **Texporter** от турецкого программиста **Cuneyt Ozdas**, который можно совершенно бесплатно скачать по адресу www.cuneytozdas.com/software/3dmax/texporter/index.htm или взять с нашего компакта.

Модуль позволяет получить картинку проекционных координат выделенных полигонов. Используя затем этот рисунок как шаблон, можно создавать изображение текстуры данной части модели. Установка модуля очень проста. Нужно скопировать содержимое папок модуля в одноименные папки 3D Max. Установив сам плагин, нужно подключить справку к нему. Гораздо удобнее иметь ее под рукой и запускать из самого 3D Max. После того, как вы скопировали справку в папку **Help**, в файл **plugin.ini** в разделе **[Help]** нужно внести строчку следующего формата: *название_справки=путь_до_файла_справки* (у меня было **Texporter=C:\3dsmax4\Help\texporter.chm**). Чтобы запустить справку, необходимо зайти в меню **Help/Additional Help** и выбрать ее из списка.

Модуль **Texporter** располагается в разделе **Utilities** палитры инструментов. Чтобы найти модуль, нужно нажать кнопку **More** и поискать в списке доступных утилит. Удобства ради можно назначить **Texporter** на отдельную кнопку. Для этого достаточно нажать кнопку **Configure Button Sets**, найти в списке **Texporter** и перетащить его название из окна списка на любую кнопку справа. Старое название кнопки будет заменено на **Texporter**, и вы сможете запускать утилиту, используя эту кнопку.

Чтобы воспользоваться модулем, придется преобразовать объект в тип **Editable Mesh** (Редактируемая сетка).

После этой операции вернуться к сплайнам

будет затруднительно, поэтому сохраните сначала объект в новом файле или работайте с копией. Итак, приступим к текстурированию.



Выбираем из всплывающего меню команду **Convert To: / Convert to Editable Mesh**.

Прежде чем использовать материалы, включающие в себя битовые карты, нужно получить координаты UVW. Для этого используем модификатор **UVW Mapping**. Этот модификатор позволяет получить проекции отображения координат на поверхность объекта нескольких типов. Если предполагается использовать модель в статической картинке или в неинтерактивном видео, то лучше применить цилиндрическое проецирование. Порядок действий следующий. Выделяем объект, в стек модификаторов (вкладка **Modify**) добавляем **UVW Map** из списка доступных модификаторов.



В параметрах модификатора выбираем тип проецирования **Cylindrical**. В группе **Alignment** отмечаем ось таким образом, чтобы верхнее и нижнее основания цилиндра совпадали с верхней и нижней частью головы (в моем случае это ось X), и щелкаем по кнопке **Fit**. Теперь цилиндр (гизмо модификатора) охватывает объект полностью.

Переходим ко вкладке **Utilities** палитры инструментов. Запускаем **Texporter** (нажав на



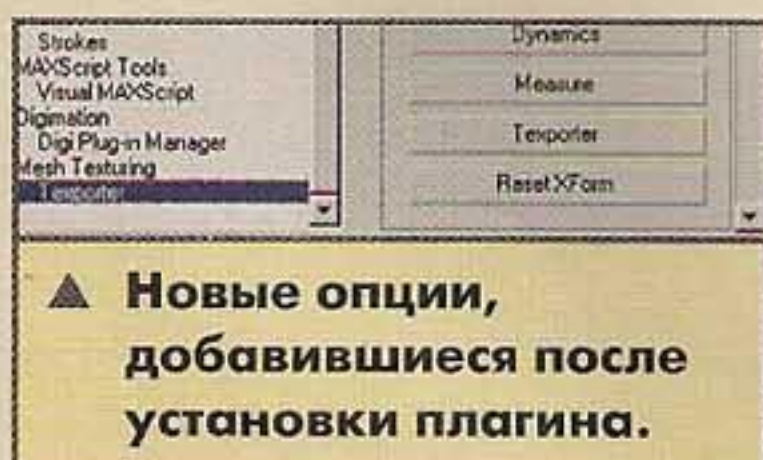
кнопку, если вы ее создали, либо выбрав плагин из списка доступных утилит). Настройки модуля можно оставить заданными по умолчанию (лучше сбросить флажок **Mark Overlaps**, отмечающий красным цветом скрытые поверхности). Чтобы начать процесс создания битмапа, нажимаем на кнопку **Pick Object** и щелкаем по интересующему нас объекту. Если все сделано правильно, то на экране появится индикатор, отображающий процесс преобразования. Если вы что-то сделали не так, то появится предупреждение. Проверьте в первую очередь, что в окошке **Map Channel** стоит номер канала, принятый в параметрах гизмо **UVW Mapping**. Должно получиться что-то вроде изображенного на рисунке.



Теперь можно красить заготовку. К сожалению, цилиндрическое проецирование подходит только для статических моделей. Например, если вы хотите создать монстра для заставки в пошаговой стратегии. Если же модель нужна для динамичного экшена, то необходимо использовать *планарное проецирование*.

При планарном проецировании гизмо имеет прямоугольную форму и точно соответствует размерам битовой карты. Такая форма проекции дает наименьшее искажение полигонов, которые расположены параллельно гизмо. Все другие будут в большей или меньшей степени (в зависимости от угла наклона к плоскости гизмо) искажены. При использовании планарного проецирования необходимо разбивать объект на отдельные участки и для каждого из них использовать свою собственную проекцию.

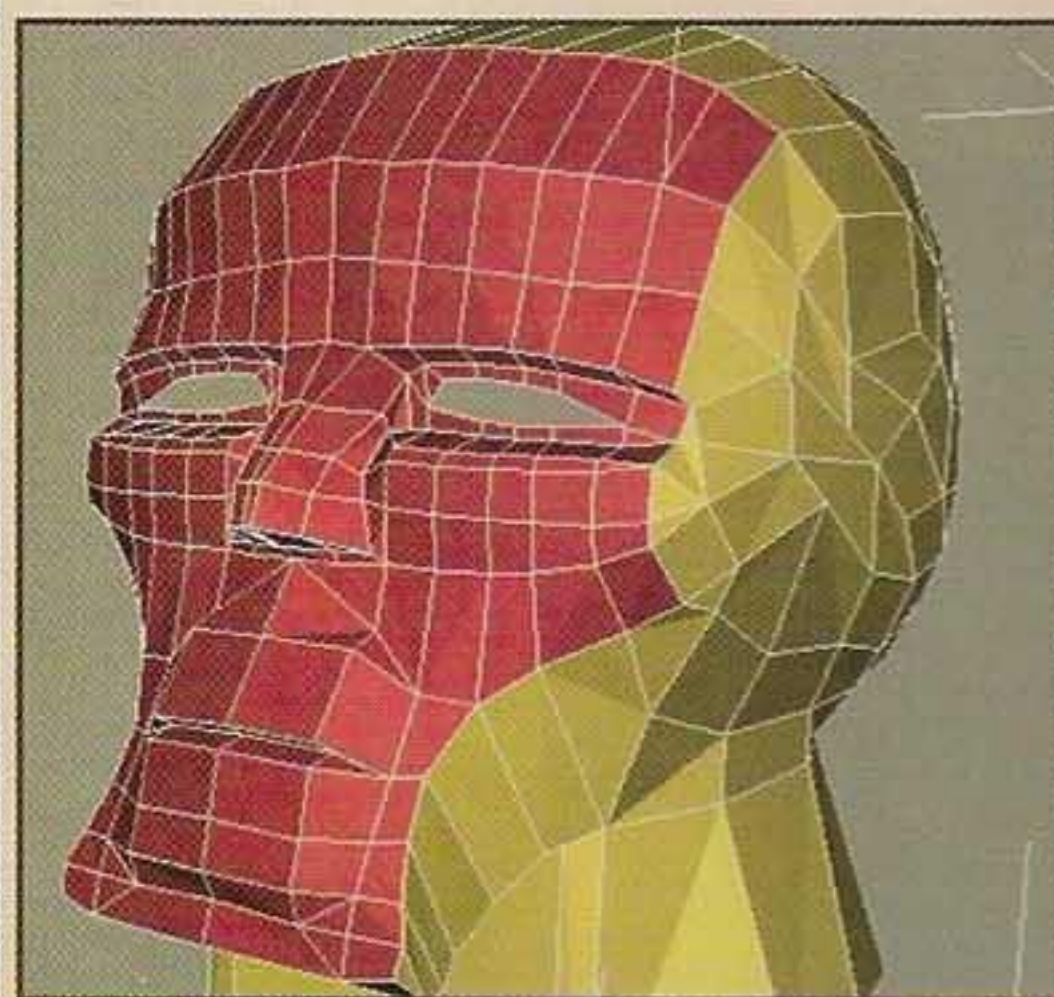
Начинаем с лицевой части. Переходим на уровень подобъекта **Polygon** и выделяем один за другим (щелкая по ним левой кнопкой при нажатой клавише **Ctrl**) полигоны, которые составляют на лице модели ровную поверхность. В группе **Material** заменяем ID номер материала на другой. Например, на "2". Чтобы убедиться, что ничего не пропустили, вызываете **Material Editor** (клавиша **M**) и, выбрав любой однотонный материал, назначаете его выделенным полигонам (кнопка **Assign Material to Selection** в **Material Editor**). Пропущенные полигоны станут хорошо заметны.





▲ Пропущенные полигоны хорошо заметны.

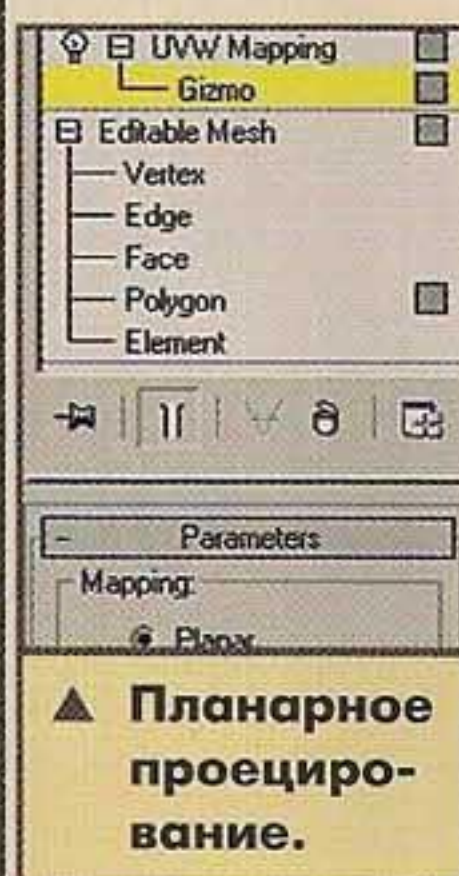
Выделяем пропущенные полигоны и меняем их ID номер. После доработки выбранная область должна быть абсолютно однотонной.



▲ Правильно покрашенные полигоны.

Может возникнуть вопрос — на рисунке явно видны области, на которых полигоны расположены почти под прямым углом (например, в области глазниц). Значит, в этом месте будет значительное искажение накладываемой текстуры. Это вполне допустимо. Можно поступить иначе и исключить эти области из создаваемой карты. Рассматривать их как отдельные и делать для них свои собственные карты проецирования. Тогда искажения будут минимальны. Но в данном случае, что называется, игра не стоит свеч. К глазницам игровых персонажей геймеры обычно не присматриваются.

Перед тем как применить модификатор UVW Mapping, необходимо выделить область, к которой мы собираемся его применять. Назначив лицевой области собственный ID номер материала, это легко сделать с помощью кнопки Select By ID (Modify/Editable Mesh/Polygon/Surface Properties, группа Material). В появившемся диалоговом окне Select By Material ID



▲ Планарное проецирование.

введите номер присвоенного области ID (в моем случае "2"). Все полигоны с таким материалом будут выделены. В списке доступных модификаторов выбираем UVW Mapping. Выбираем тип подобиъекта — Gizmo. В плавающей панели Parameters отмечаем тип проецирования — Planar.

Поскольку это первая карта объекта, то оставляем номер канала "1".

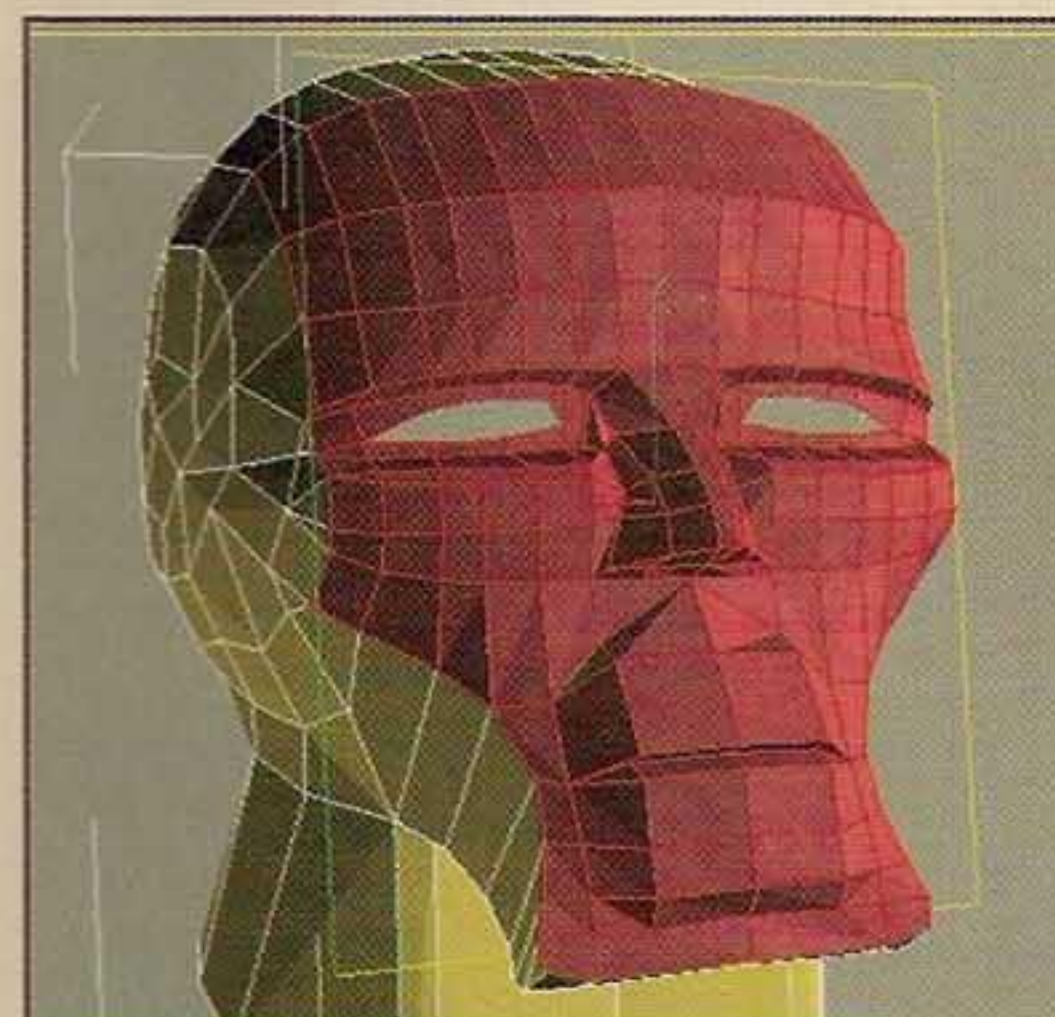
В группе Alignment отмечаем плоскость

гизмо таким образом, чтобы она "смотрела" на выделенную область. Нажимаем кнопку Fit, что приведет размеры прямоугольника гизмо в соответствие с размерами лицевой части модели.

Настало время прибегнуть к модулю



▲ Выбор номера канала.



▲ На рисунке гизмо прямоугольной проекции выглядит как желто-зеленый прямоугольник.

Texporter. Запускайте его. Настраивать его будем несколько по-иному. Первая проблема заключается в том, что неясно, какой размер вводить в поле Image Size. Размер вводится в пикселях, поэтому заданный по умолчанию 800x400 нас сейчас не устраивает. Модификатор UVW Mapping используется, когда известен точный размер битовой карты. Мы поступим наоборот, используем его для того, чтобы битовую карту получить. Определять размер битовой карты придется экспериментально, руководствуясь пропорциями (примерным отношением длины и ширины) гизмо UVW Mapping и необходимой детальностью текстуры в области проецирования.

Исходя из этих соображений, я установил размер карты в 512x420. В следующей группе, UVW Channel, должен быть установлен тот канал карты, который вы определили для модификатора UVW Mapping. В моем случае здесь прописано "1".

Если вы перепутаете канал, то, попытавшись получить с помощью Texporter визуальное изображение карты, получите предупреждение о том, что ее не существует. Вернитесь во вкладку Modify и проверьте соответствие номера канала карты.

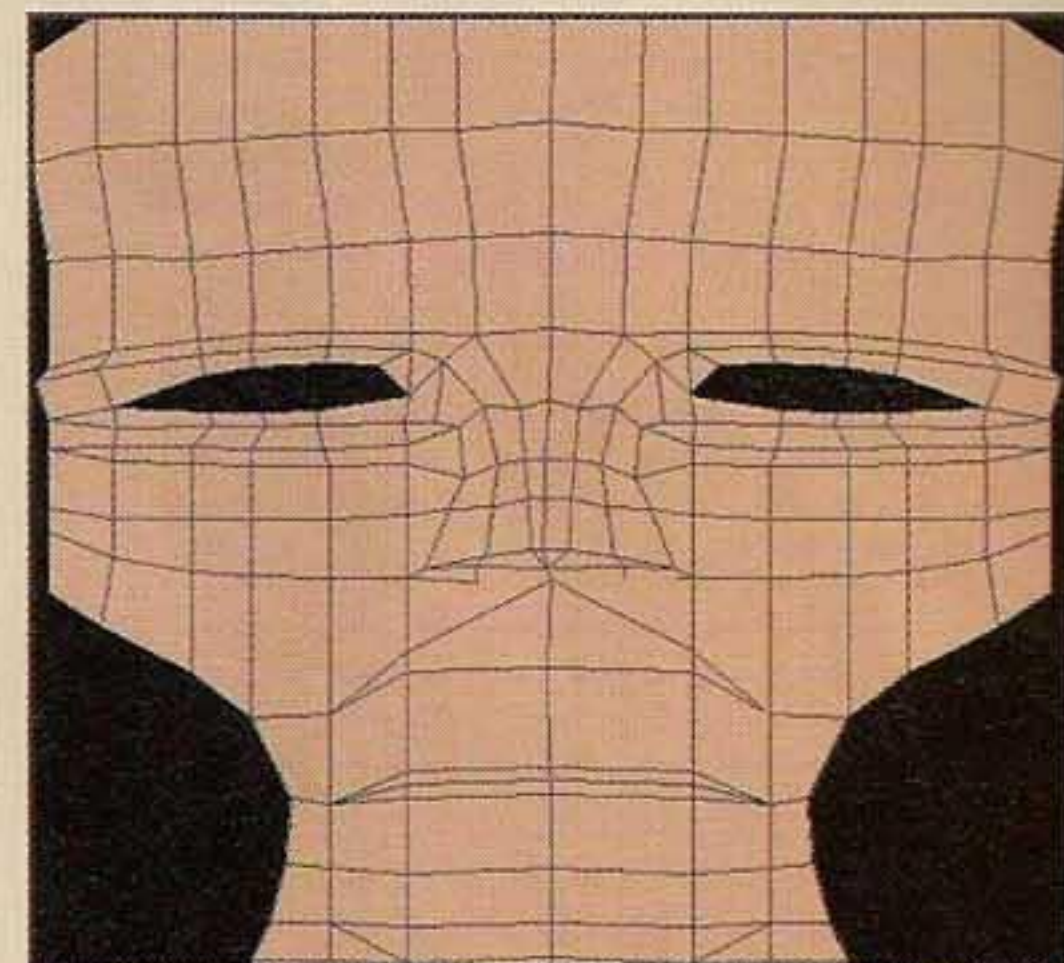
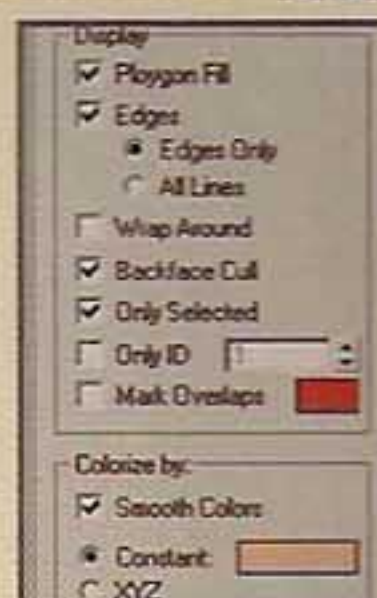
В группе Display отмечаем только Polygon Fill (это опечатка разработчика модуля),

Edges/Edges Only, Only Selected и Backface Cull. В группе Colorize by — Smooth Colors и Constant.

Когда последние приготовления закончены, нажимаем кнопку Pick Object и щелкаем левой кнопкой мыши на области отображения. После обработки на экран будет выведена карта проекции.

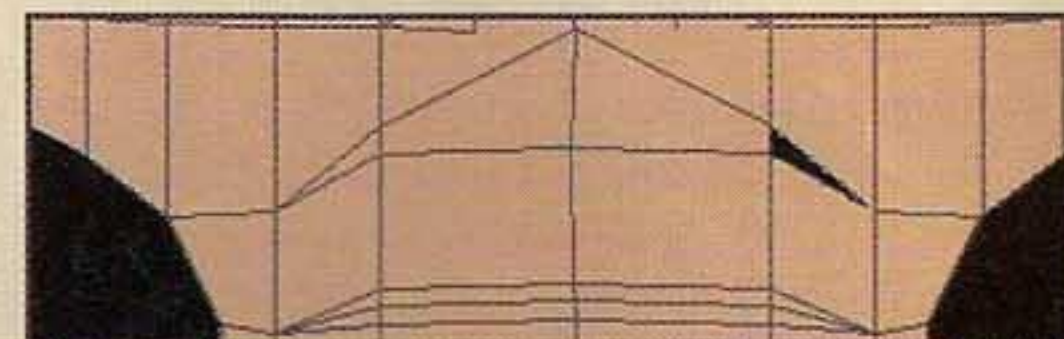
Edges/Edges Only, Only Selected и Backface Cull. В группе Colorize by — Smooth Colors и Constant.

Когда последние приготовления закончены, нажимаем кнопку Pick Object и щелкаем левой кнопкой мыши на области отображения. После обработки на экран будет выведена карта проекции.



▲ Карта проекции.

На карте могут быть дыры. Они образованы полигонами, имеющими другой номер ID материала. Однако если вы вернетесь во вкладку Modify и попытаетесь найти там этот номер, вас ждет разочарование. На модели полигон имеет правильный ID номер. Искать "нарушителя" нужно на противоположной стороне модели! Карта зеркально перевернута по горизонтали.



▲ Неверно покрашенный полигон нужно искать на противоположной стороне модели.

Полученное изображение сохраняем. Формат файла значения не имеет. Сцену в 3D Max тоже сохраняем в новый файл. Если вы вернетесь сейчас во вкладку Modify и что-нибудь там измените, то координаты проецирования могут быть утеряны. Полученный рисунок уже не будет отображать карту UVW Mapping, и все придется переделывать.

БИТОВАЯ КАРТА

Рассмотрим основные моменты рисования текстур. Получив плоскую карту и сохранив ее как Planar1.tga, загружаем ее в Adobe Photoshop (я пользовался версией 5.5). Нужно, чтобы полученная карта была представлена в Adobe Photoshop как один из слоев, а не фоном (Background), как в Planar1.tga. Выделяете на фоне с помощью инструмента Polygonal Lasso Tool карту, копируете ее в новый слой, на фоновом слое закрашиваете оригинал.

Основной рисунок текстуры можно нари-

совать вручную, сфотографировать или взять из библиотеки бесплатных текстур. Я нашел подходящую текстуру металлического листа форматом 756x512x16 и поместил его в файл карты в качестве нового слоя.



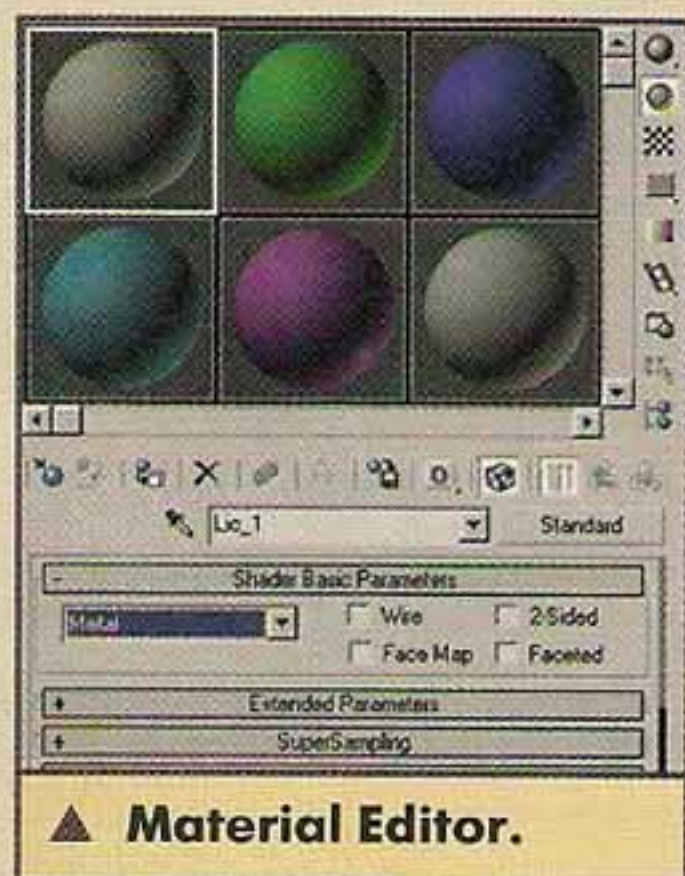
▲ Правильно затекстурированная лицевая часть головы.

Меняем порядок следования слоев таким образом, чтобы новый слой находился ниже слоя с картой. Выделяем слой с картой, щелкаем по стрелочке в поле **Opacity** окна **Layers**. С помощью ползунка меняем уровень непрозрачности таким образом, чтобы под картой легко просматривался вставленный слой с текстурой. "Протаскивая" под картой текстуру, ищем наиболее удачный рисунок. Затем, используя слой с картой как шаблон, вырезаем из слоя текстуры кусочек. Можно делать это не слишком точно. Лучше, если вырезанная текстура будет чуть больше карты.

Нарисовав текстуру для лицевой части, сохраняем ее, используя команду меню **File/Save a Copy**, как файл формата .tga с 16-битным цветом.

МАСКИ-ШОУ

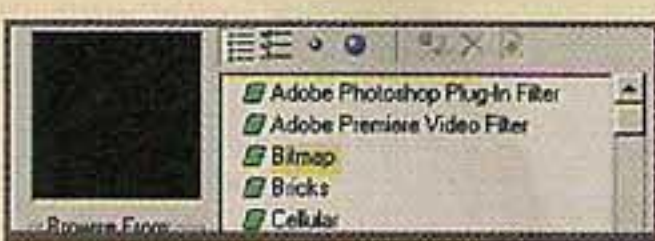
Наложим полученную текстуру на модель. Возвращаемся в 3D Max, загружаем сохраненную ранее сцену и вызываем редактор материалов, нажав на панели инструментов кнопку



▲ Material Editor.

Material Editor (M). Щелчком мыши выбираем одну из ячеек **Material Editor**, называем как-нибудь новый материал (например, **Lic_1**), выбираем модель раскраски в списке **Shading** свитка **Shader Basic Parameters** (я выбрал **Metal**) и раскрываем пункт **Maps**.

Ставим флажок напротив параметра **Diffuse Color** и щелкаем по кнопке **None** (справа). В появившемся диалоговом окне **Material/Map Browser** выбираем тип карты замещения

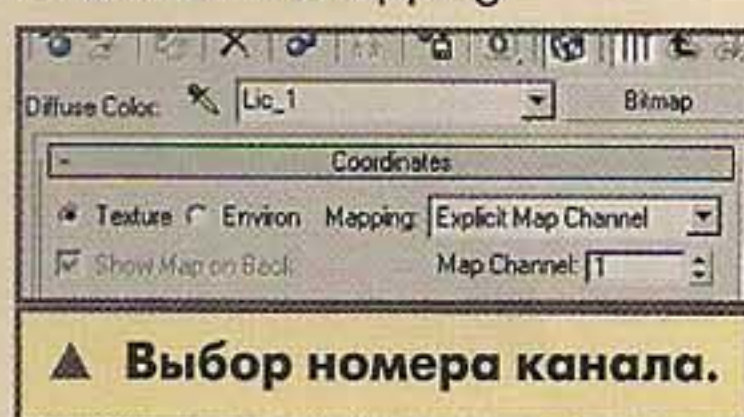


▲ В Material/Map Browser выбираем Bitmap.

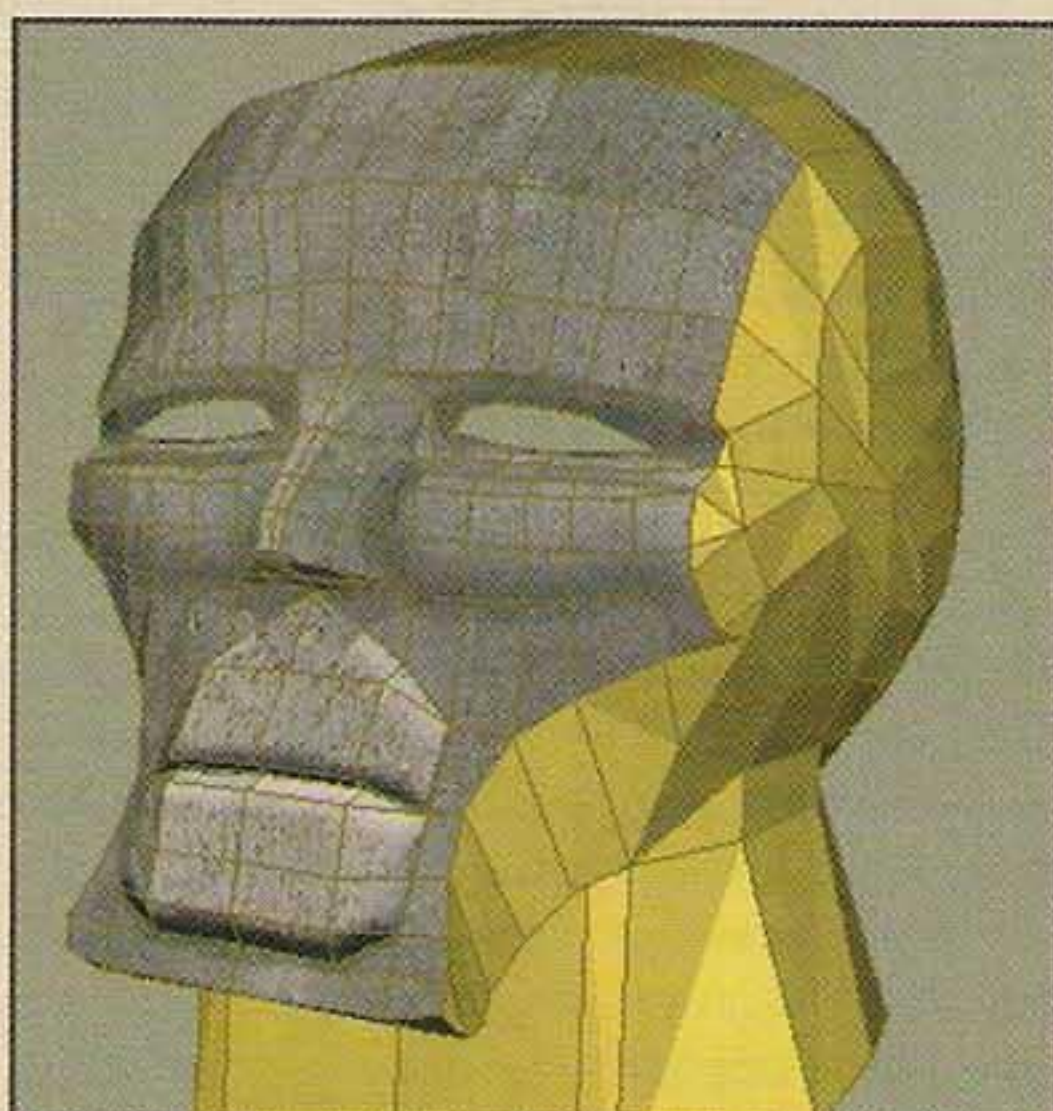
этого параметра — **Bitmap**. **Diffuse Color** определяет основной цвет материала.

Вам будет предложено выбрать файл карты текстуры. Выбираем сохраненную карту. Вид материала в ячейке редактора изменится соответствующим образом. В свитке параметров растровой карты **Coordinates** устанавливаем номер канала **MapChannel**, который определили для **UVW Mapping**.

Назначаем материал (с картой текстуры) выделенной области. Для этого нажимаем кнопку **Assign Material to Selection**. Чтобы увидеть изменения, нужно в окне модификаторов установить **Editable Mesh/Polygon**, перейти к **UVW Mapping/Gizmo** и в редакторе материалов щелкнуть по кнопке **Show Map in Viewport**.

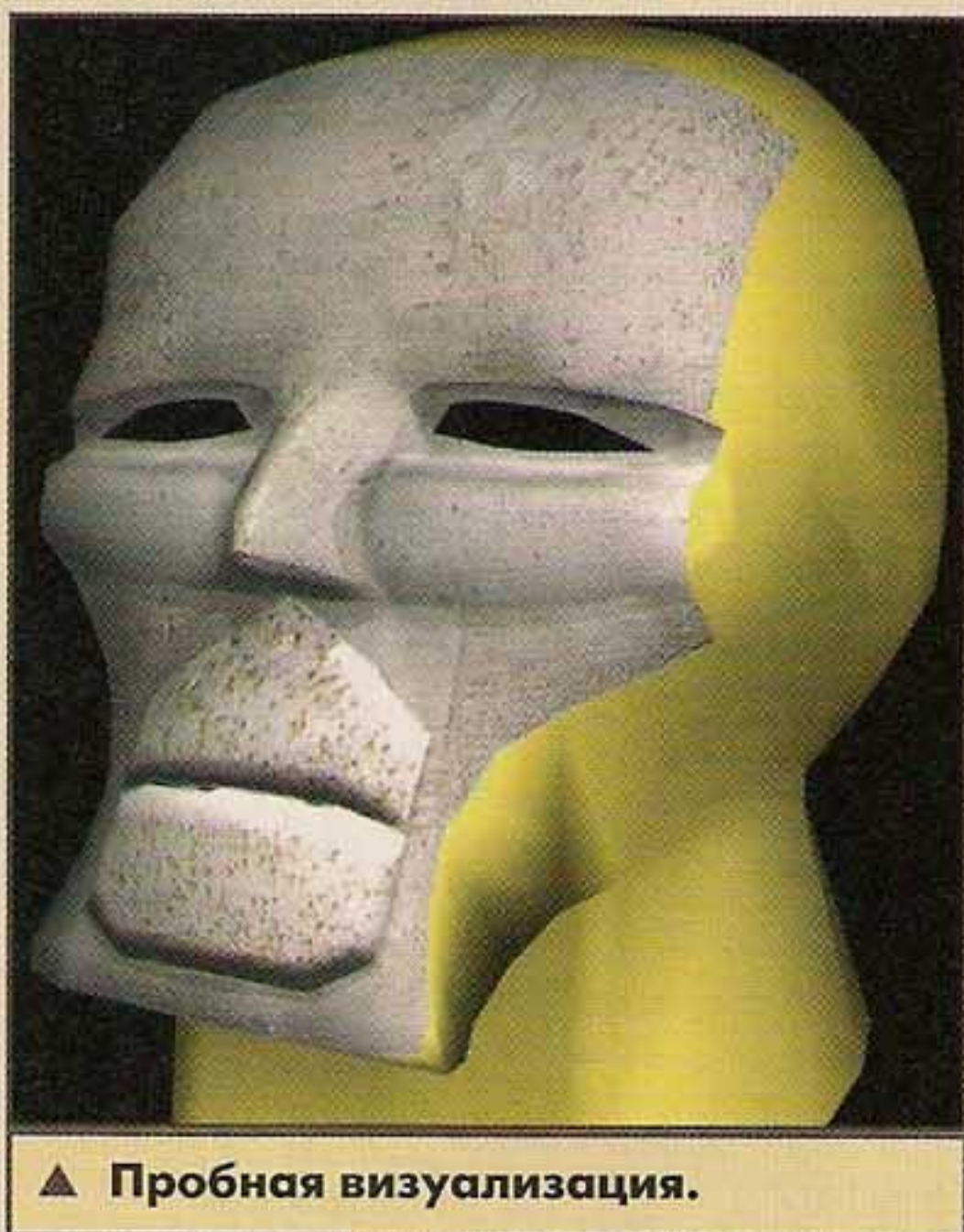


▲ Выбор номера канала.



▲ Наложение материала с картой текстуры.

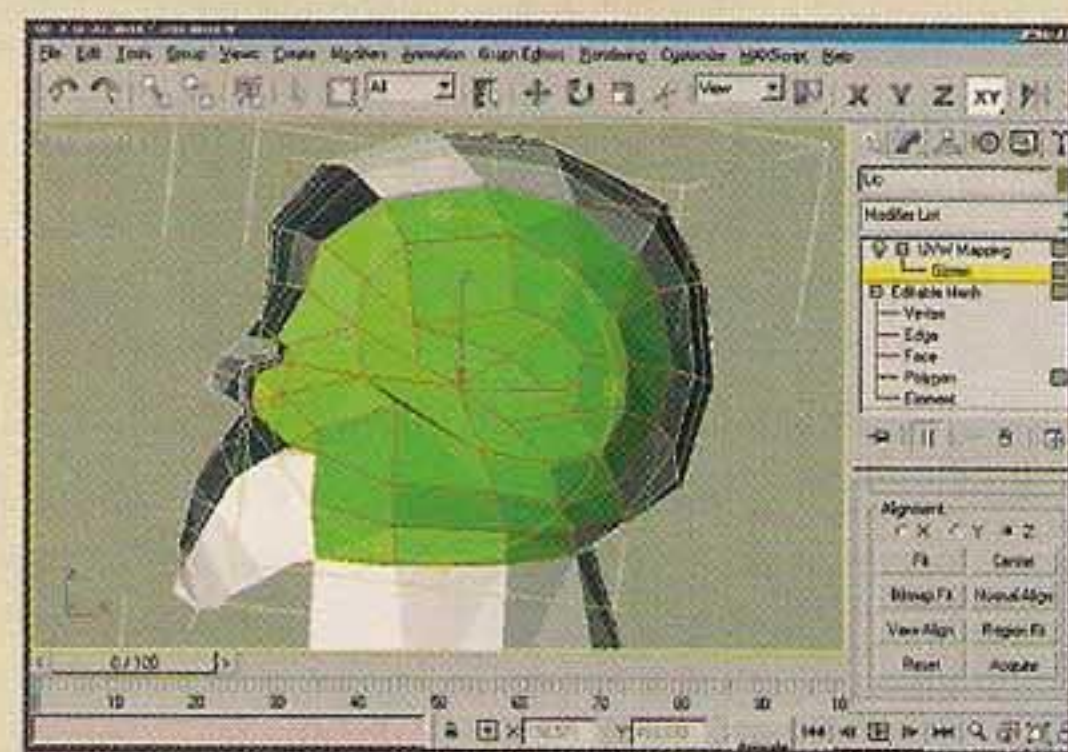
Развернув модель так, чтобы видеть результат наложения текстуры, выполняем пробную визуализацию (**Rendering/Render...**).



▲ Пробная визуализация.

Если результат устраивает, сохраняем сцену. Фиксируем результат, для чего переходим во вкладку **Modify**, щелкаем правой кноп-

кой мыши на модификаторе **UVW Mapping** и из всплывающего меню выбираем команду **Collapse to**. На предупреждение о сложности возврата к прежнему состоянию сцены отвечаем утвердительно.



▲ Пробная визуализация.

Переходим к следующему участку. Опять выделяем часть модели и применяем к ней модификатор **UVW Mapping**.

Назначаем новый номер ID материала и **Map Channel** (в группе **Material** из **Modify/EditableMesh/Polygon/Surface Properties**), отличные от установленных для лица. Везде, где будет встречаться значение **Map Channel**, нужно устанавливать новое значение.

Осталось только повторить все описанные операции для оставшихся частей модели.

НЮАНСЫ

Далеко не всегда нужно использовать для растровой карты проекционную картинку. Если выделенный участок малозначительный, можно обойтись текстурой прямоугольной формы. Материал с такой текстурой назначается выделенному участку, после чего ее можно двигать (**Select and Move**), разворачивать (**Select and Rotate**) и трансформировать (**Select and Manipulate**), используя гизмо **UVW Mapping**.

Помимо карты диффузного отражения, часто используется карта рельефа (**Bump**). В качестве нее можно брать тот же файл текстуры, что и для **Diffuse**. Это улучшает внешний вид объекта.

Также разрешено использовать многокомпонентный материал и включать в него другие материалы, используемые в различных частях сложного объекта.



Мы проделали огромную работу. Работу, которой может позавидовать и профессионал. Мы создали настоящий — не виртуальный — макет головы. Мы сделали станок для нарезания слоев (станок можно использовать для нарезания любых заготовок), с помощью которого распилили макет на пласти. Пласти мы оцифровали в 3D Max, получив продольные сплайны. Мы сшили сплайны в объемную заготовку и затекстурировали полученный каркас. Перед нами — законченная модель головы.

Но нельзя объять необъятное. Методов моделирования очень много. Какой из них лучший, каждый определяет для себя сам. Мы рассмотрели лишь наиболее подходящий для начинающих способ. Главное — терпение и труд, ибо они, как известно, все перетрут. ■

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



Окучаешь по звёздам? Мечтаешь вновь сесть за штурвал боевого космического корабля? Значит это твоя игра!

Звёзды – опасные игрушки. Озаряемые холодным светом миры раздирают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики. Там, где за богатыми ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев.

Окупись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь найдется лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая к чёрту разница? Ведь главное – кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки.



NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C®

snowball.ru™
технология творчества

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ ПОЛИГОНЫ

ПОСТРОЕНИЕ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ COMMAND & CONQUER: GENERALS

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

V_BOLVIN@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлой статье мы смоделировали каркас нового юнита для игры *Command & Conquer: Generals* — гаубицы. Сегодня мы завершим работу: немного подправим каркас, проработаем детали, сократим число полигонов модели до минимально необходимого и сконвертируем файл в формат, понятный игровому движку.

ОТСЕКАЕМ ЛИШНЕЕ

Нужно убрать с заготовки все лишние полигоны — в модели пока слишком много граней, чтобы движок справлялся с их обработкой. Наша задача — сохранить приемлемую форму при минимальном количестве полигонов. Сэкономленные полигоны пойдут на детализацию юнита.

Для этого внимательно осматриваем заготовку модели и исходя из соображений логики решаем, какими полигонами стоит пожертвовать. Как только таковые будут найдены, переходим в режим редактирования подобъектов — вершин (**Vertex**). Удалять полигоны можно несколькими способами. Самый простой, но не самый очевидный таков. Выделяем вершину, расположенную на стыке полигона, который необходимо оставить, и полигона, который нужно убрать. Затем в свитке параметров модификатора находим группу операций **Weld**, нажимаем кнопку **Target**. В поле справа указываем зону действия операции (например, **20 pixels**) и переходим обратно к модели. Вершина подготовлена для перемещения (как будто вы нажали кнопку **Move**). Подводим курсор к оси, вдоль которой нужно перемещать вершину, и двигаем ее (с зажатой л.к.м.) в направлении одной из вершин удаляемого полигона. Как только вершина, к которой вы двигали курсор (условно будем называть ее конечной вершиной), попадет в зону действия операции **Target** перемещаемой вершины, курсор изменит внешний вид на обычный. После этого просто отпустите кнопку мыши. Перемещаемая вершина объединится с конечной. Грань, в которую входила конечная вершина, — исчезнет.

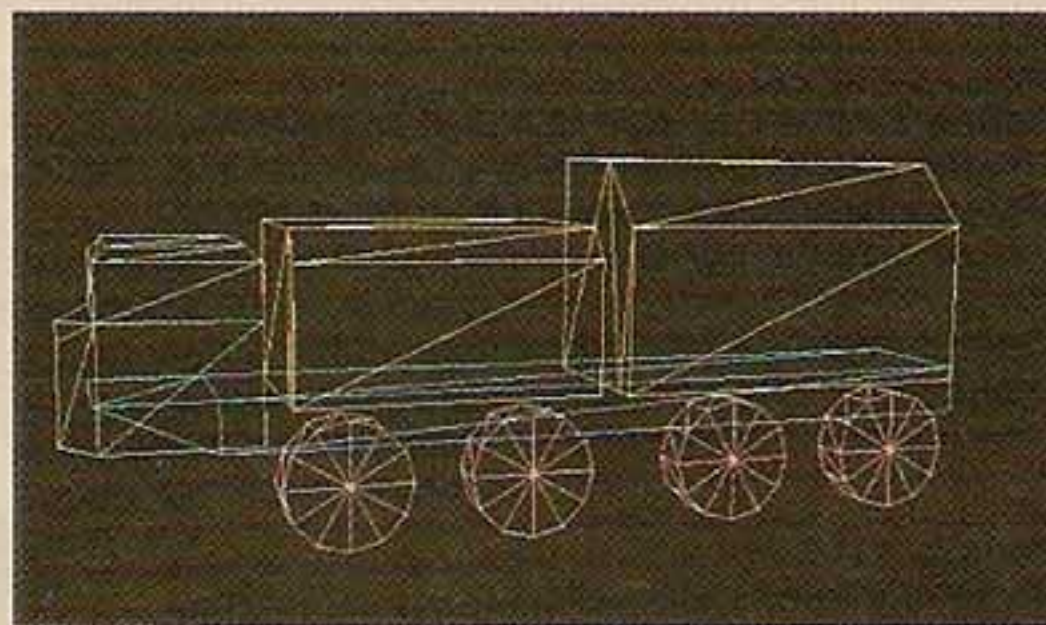
Действуя таким образом, максимально очищаем каркас от всех полигонов, которые можно удалить без изменения формы заготовки.

Согласно первоначальному плану, достраиваем оставшиеся основные части модели. В моем юните (гаубице) — это рама, вторая часть кузова и колеса. Построение рамы и кузова я провел точно



▲ Вершины объединились.

так же, как создавал кабину. Для формирования колес использовался стандартный примитив **Cylinder**. При построении значение **Sides** для цилиндра лучше устанавливать меньше или равным 12. Чем меньше значение, тем больше цилиндр с торца будет напоминать многоугольник. При этом — меньше полигонов уйдет на заготовку (значение 12 дает вполне удовлетворительный результат). Используя функцию **Edit/Clone**, строим повторяющиеся элементы, чтобы сделать несколько колес. Выделяем отдельные части модели, перемещаем их на места будущей постоянной дислокации (режим **Move**).



▲ Собранная половинка модели.

СУММА ПОЛИГОНОВ

Пришло время проверить, насколько были эффективны наши усилия по сокращению количества полигонов в модели. В *Generals* модели содержат в среднем по 350 полигонов.

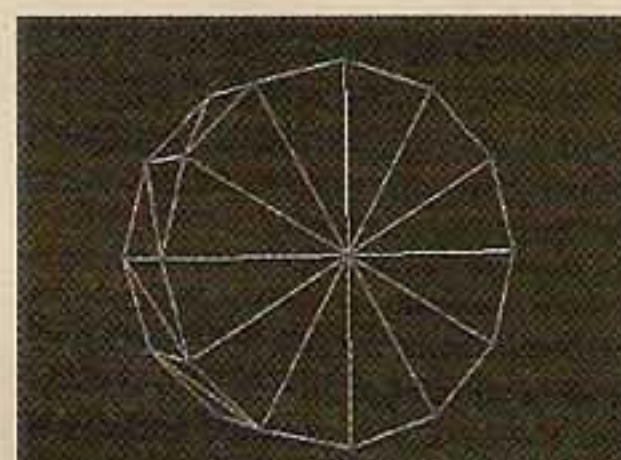
Для подсчета запускаем утилиту **Polygon Count**, для чего выбираем на панели управления вкладку **Utilities**, щелкаем кнопку **More** и, найдя **Polygon Count** в списке дополнительных утилит, жмем кнопку **OK**.

Мой результат меня никак не устраивает — 293 полигона на половину модели, следовательно, полная модель будет состоять из 586 полигонов. Лимит почти выбран, а я еще не приступал к установке оружия...

Необходимо найти и устранить причины столь неутешительного результата. Для этого по отдельности выделяем каждую "подозрительную" часть модели и смотрим в верхней группе **Selected Objects** диалогового окна **Polygon Count** количество полигонов.

Я получил: кабина — 33, первая и вторая части кузова — по 24, рама — 20, колеса — 192. Вот оно что! Во всем виноваты колеса, 48 полигонов на одну небольшую деталь ($48 \times 4 = 192$) — это слишком. Проблема реша-

ется довольно просто. Посмотрите на рисунке, как выглядит заготовка колеса, создаваемая из стандартного примитива **Cylinder**.



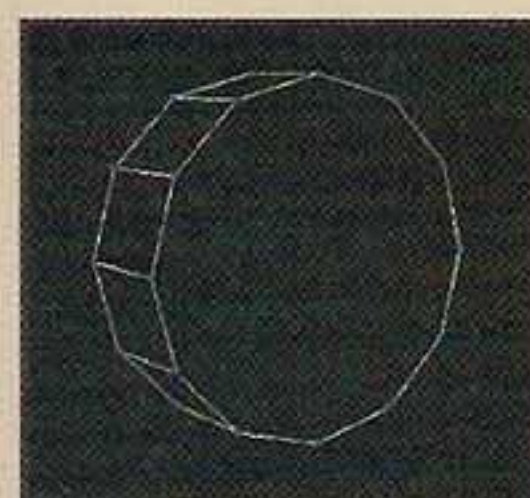
▲ Колесо, полученное из стандартного примитива **Cylinder**. Довольно насыщенная конструкция.

При построении значение **Sides** для цилиндра лучше устанавливать меньше или равным 12. Чем меньше значение, тем больше цилиндр с торца будет напоминать многоугольник. При этом — меньше полигонов уйдет на заготовку (значение 12 дает вполне удовлетворительный результат). Используя функцию **Edit/Clone**, строим повторяющиеся элементы, чтобы сделать несколько колес. Выделяем отдельные части модели, перемещаем их на места будущей постоянной дислокации (режим **Move**).

Делаем следующее преобразование: щелкаем на выделенной заготовке п.к.м. и выбираем пункт **Convert to/Editable Poly**.

Теперь на обновленное колесо уходит всего 14 полигонов вместо 48, а вид точно такой же.

Из полученной половинки модели формируем полную. В зависимости от конфигурации модели и расположения дублируемых деталей, входящих в ее состав, возможны 4 варианта действий.



▲ Правда, гораздо лучше?

1. Если деталь имеет законченный вид и присутствует на обеих сторонах модели, то просто делается ее копия (меню **Edit/Clone**), которая переносится на новое место. В нашем случае так был сделан второй комплект колес по левому борту.

2. Если деталь имеет простую форму, которая продолжается по одной из осей на правой и на левой стороне модели, то надо просто увеличить размер детали по этой оси. Для этого выделяете деталь, переходите в режим подобъекта **Vertex**, выделяете крайние вершины на детали по нужной оси (обязательно сбросив флажок **Ignore Backfacing** в свитке параметров) и перемещаете вершины на необходимое расстояние. Таким образом была "растянута" на обе стороны модели заготовка рамы гаубицы.

3. Если деталь имеет осевую симметрию, а на заготовке представлена только ее половинка, то сначала создаем копию этой части детали. Затем зеркально отражаем ее по оси (меню **Tools/Mirror**). Устанавливаем режим просмотра **Wireframe** (выбираем во всплывающем меню после щелчка п.к.м. на названии видового окна); если необходимо — преобразуем клонированную деталь в **Editable Mesh**. Выделяем исходную деталь, раскрываем вкладку **Modify**, переходим в режим редактирования подобъекта (например, **Vertex**). В свитке параметров нажимаем кнопку **Attach**.

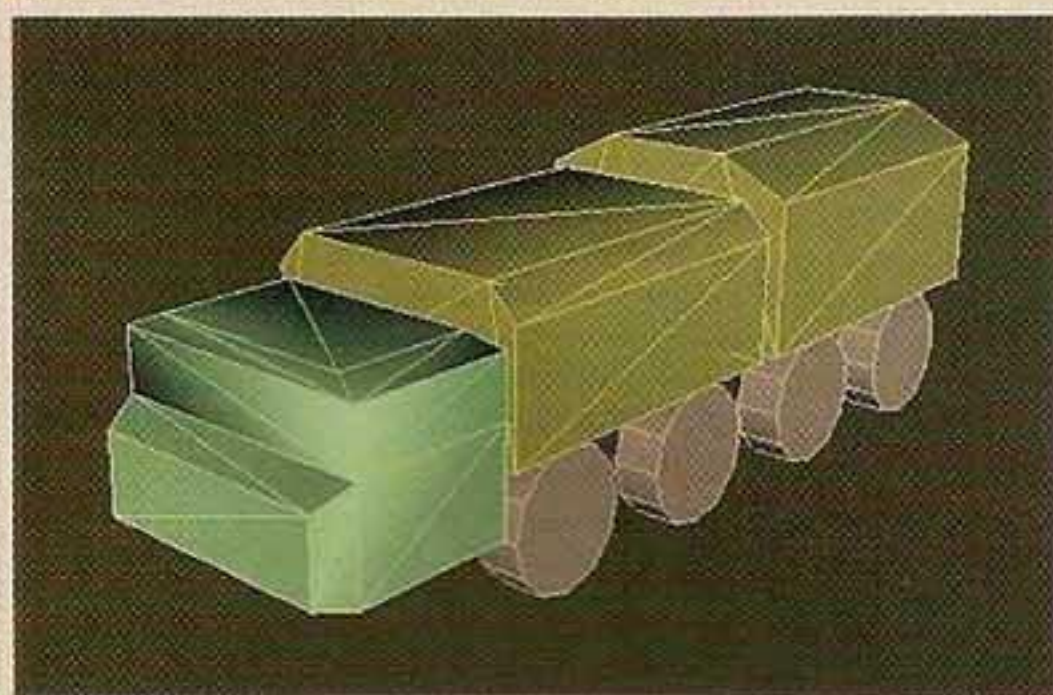
▲ Двигаем вершину.

Переходим в видовое окно и щелкаем л.к.м. на клонированной половинке детали. Этим действием вы номинально присоединили вторую половинку к первой.

Чтобы соединить обе части фактически, выполняем следующие манипуляции. Переходим в режим подобъекта **Vertex** (вкладка **Modify**, в списке **Editable Mesh**). При снятом флажке **Ignore Backfacing** выделяем все вершины присоединяемой половинки и перемещаем их (при этом будет перемещаться вся часть модели) до совпадения с вершинами исходной половинки детали. Контролировать совпадение легко: выделенные вершины будут другого цвета. На конечном этапе «свариваем» вершины (**Weld**). У гаубицы таким способом были выполнены кабина и кузов.

4. Если деталь не имеет осевой симметрии, а располагается в обеих половинках модели, то вам придется делать обе части детали отдельно и только потом соединять их в единое целое так, как было описано в п.3.

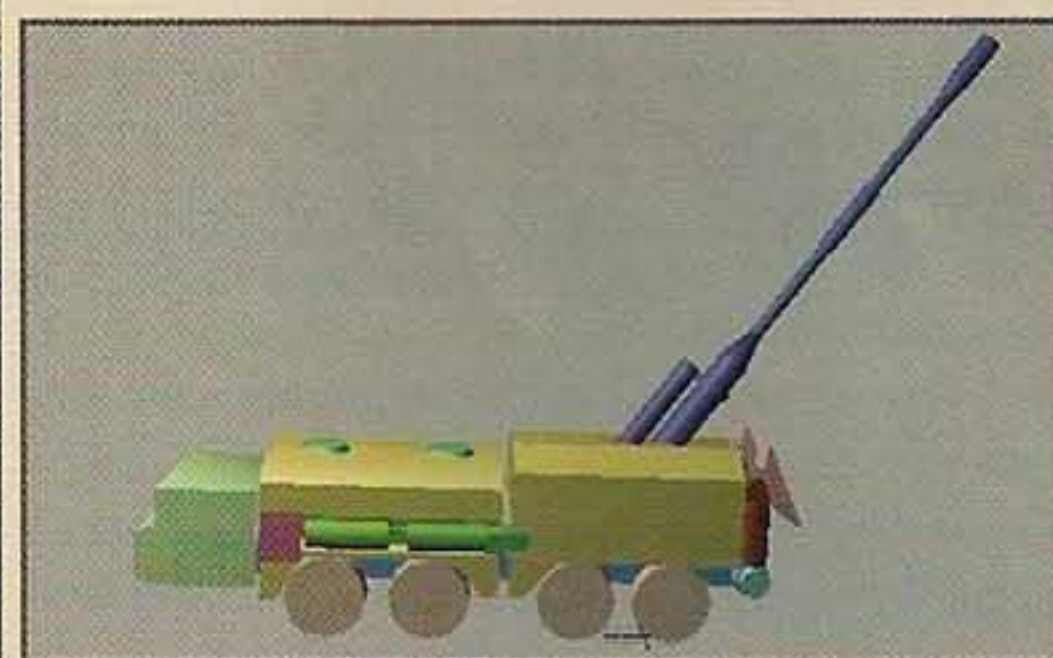
Иногда гораздо проще и быстрее сразу делать отдельные части целиком.



ШЛИФОВКА МОДЕЛИ

После того, как мы получили целую заготовку модели, состоящую из основных частей, надо опять подсчитать общее количество полигонов и оценить, сколько осталось на детализацию. У меня в поле **All Objects** утилиты **Polygon Count** красовалась цифра 230. При лимите в 350 полигонов для **Generals** это неплохо. Но результат можно (и нужно) улучшить.

Обратите внимание: ряд деталей имеет стороны, которые никогда не увидят игроки. В нашей модели такими частями являются: нижние стороны кузова и кабины, нижняя и верхняя сторона рамы, внутренние стороны колес. Чтобы «усечь» лишние полигоны — выделите их (в режиме подобъекта **Polygon**) и удалите клавишей **Delete**. Только помните: если удаляемая деталь участвует в анимации, ее некрасивая изнанка может случайно проявиться в игре. Представьте ситуацию — при взрыве у модели должно отлететь колесо. И если с внешней стороны колесо будет выглядеть «как живое», то с внутренней, где полигон удалили, — вместо колеса окажется уродливый обруч.



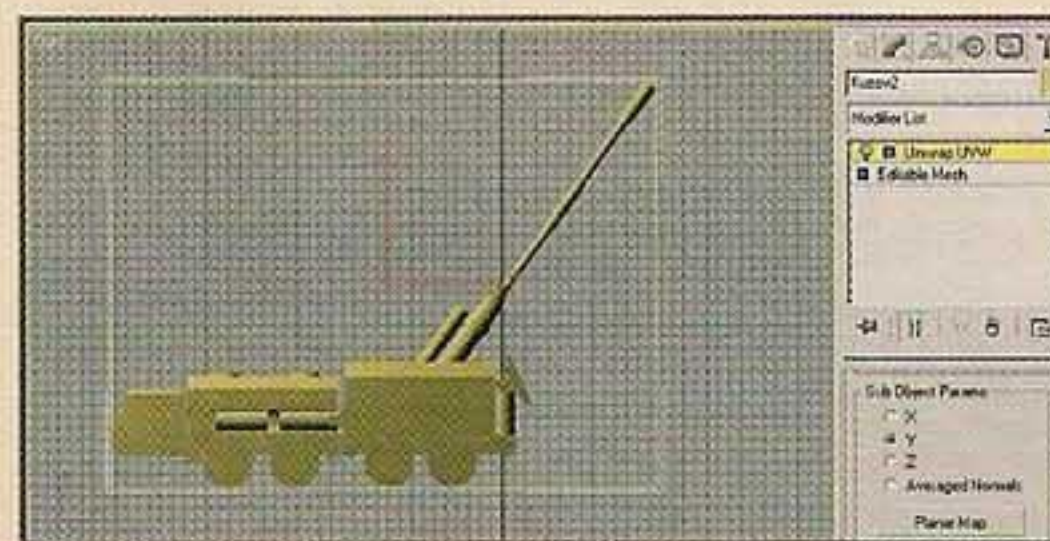
После удаления невидимых игроку частей моя модель содержала всего лишь 190 полигонов. При установленном нами ограничении в 600-700 задел для добавления деталей довольно значительный.

Поэтому я добавил мелкие детали, создавая их так же, как и основные элементы каркаса. В итоге модель содержала 479 полигонов (правда, пришлось немного изменить конфигурацию задних опор фиксаторов).

КАЖДОМУ ЦВЕТУ — СВОЕ МЕСТО

Чтобы каждый участок нарисованной текстуры ложился точно на заданную часть модели, применяется модификатор **Unwrap UVW**. Последовательно выполняем следующие действия:

1. Объединяем все части модели: в режиме подобъекта **Polygon** нажимаем кнопку **Attach List**, выделяем все (**All**) и нажимаем **Attach**.



2. Открываем на панели управления вкладку **Modify** и в списке доступных модификаторов выбираем **Unwrap UVW**.

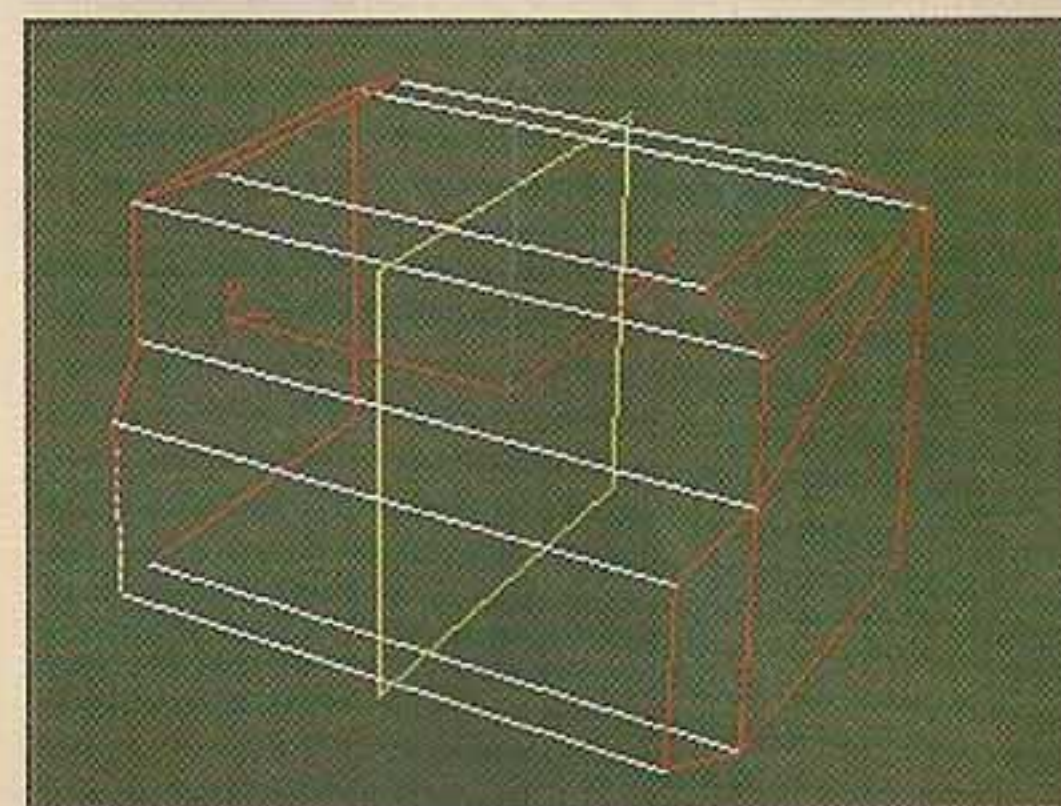
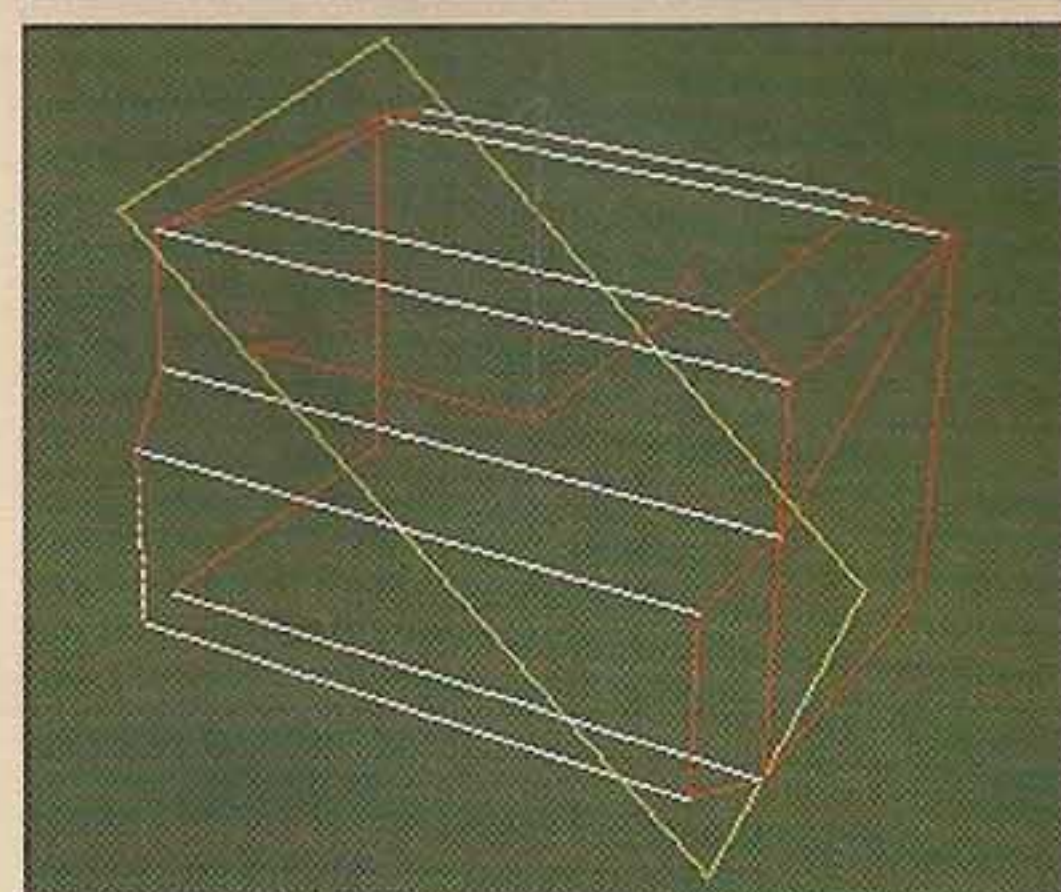
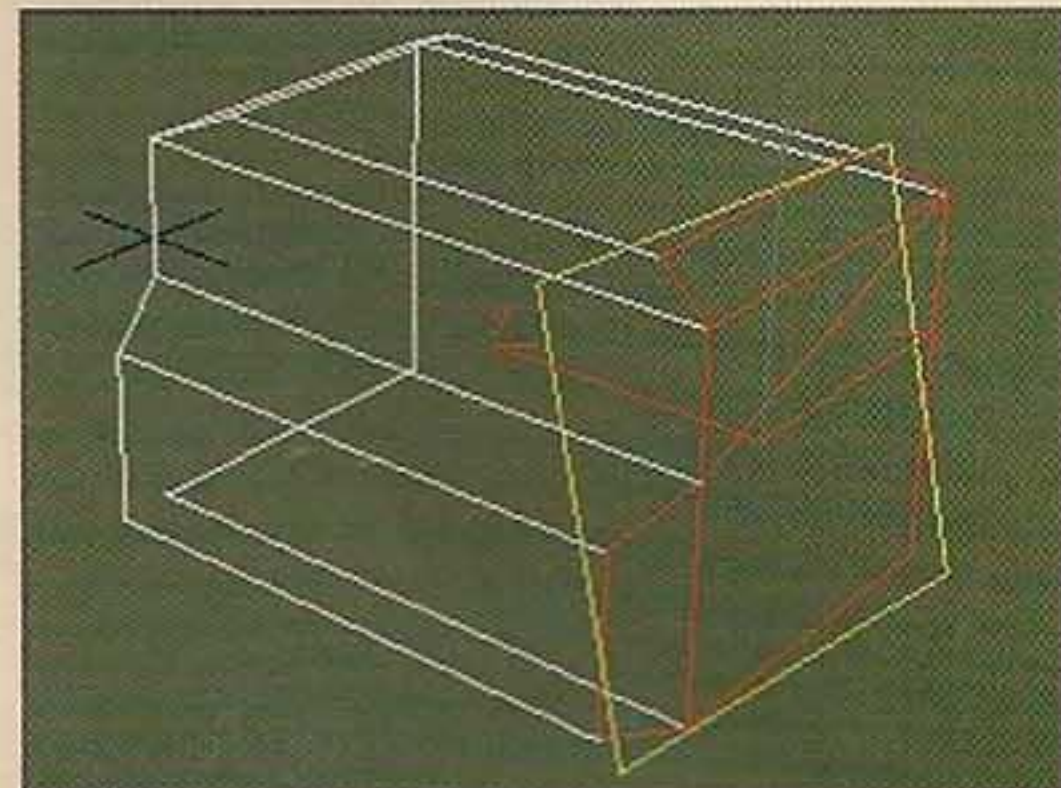
Внимание: все операции по изменению геометрии модели должны быть к этому моменту закончены. Возвращение к модификаторам **Editable Mesh** (**Editable Poly**) приведет к изменению координат проецирования, которые были получены с помощью модификатора **Unwrap UVW**.

Координаты проецирования нужны для того, чтобы получить плоскую карту всех частей 3D-модели. Процесс несложный, но кропотливый:

1. Выделяем модель, открываем вкладку **Modify**, раскрываем список **Unwrap UVW** и выделяем **Select Face**.

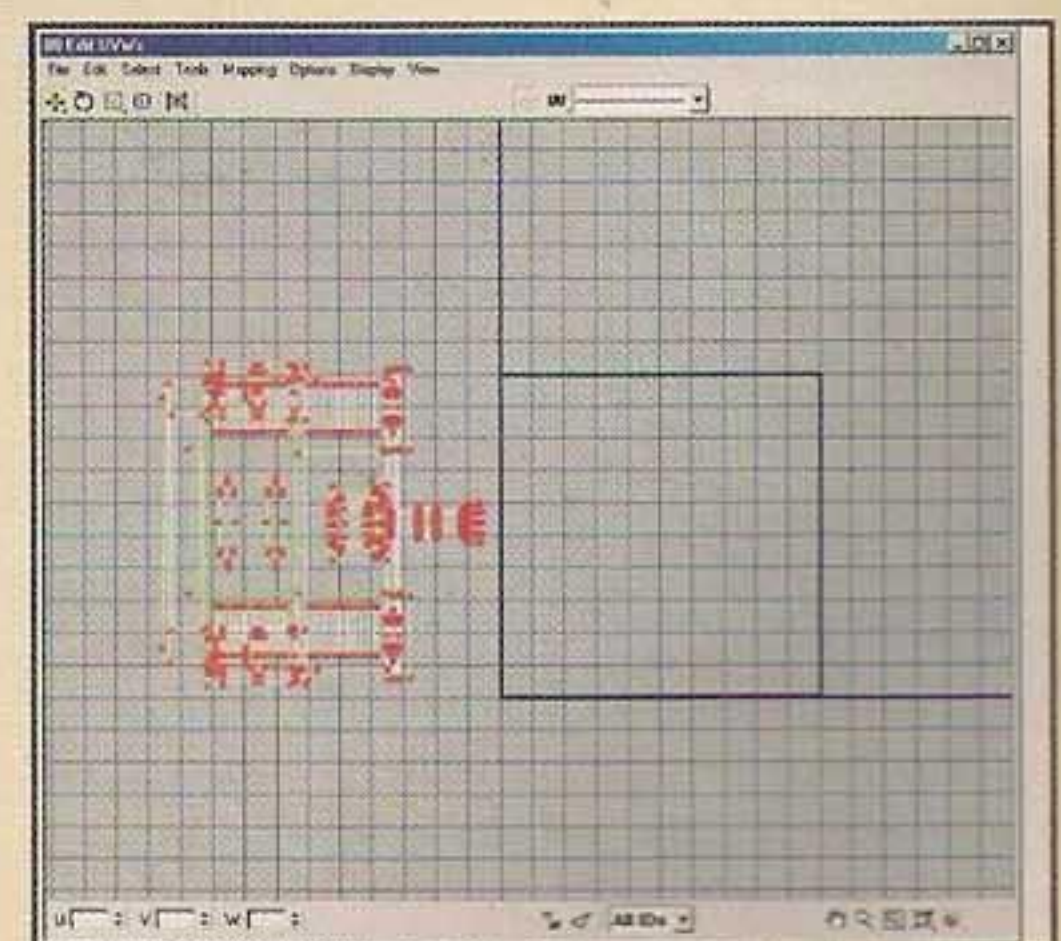
2. Возвращаемся к модели и выделяем полигоны, которые могут быть одновременно спроецированы на плоскость. То есть те, которые не перекрывают друг друга при проецировании (можно выделять практически все не перпендикулярные друг другу полигоны). Необходимо отметить следующий момент: две одинаковые противоположные стороны тоже могут проецироваться одновременно. Обратите внимание на желтую рамку, которая обозначает плоскость, на которую будут проецироваться выделенные полигоны. Если в группе **Sub Object Params** установлен флажок **Averaged Normals**, то плоскость подстраивается под выделенные полигоны автоматически. К сожалению, не всегда правильно. Чтобы добиться более точного подстраивания, можно регулировать положение плоскости «вручную», устанавливая флажки против пунктов **X**, **Y** или **Z**.

3. В свитке параметров модификатора **Unwrap UVW** щелкаете по кнопке **Edit**. На экране появится окно редактора координат проецирования — **Edit UVWs**. По умолчанию в редакторе будет отображена проекция всей модели (с какой стороны — зависит от

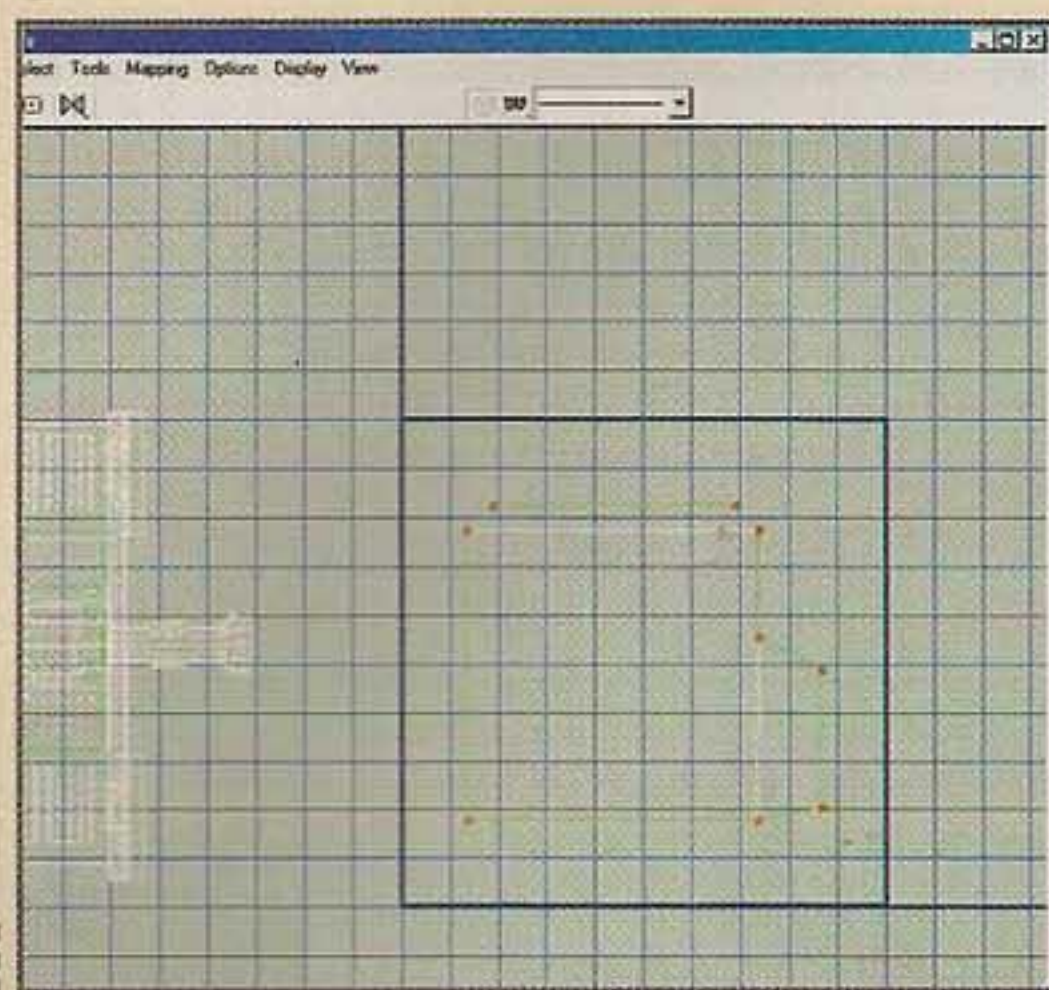


▲ В целях наглядности операция показана только на одной из частей модели. На втором рисунке — неверное расположение плоскости, полученное автоматически. На третьем — ее положение уже отрегулировано.

настроек редактора). Скорее всего, это будет проекция вида сверху. Она нам не нужна, поэтому передвиньте ее в сторону и освободите выделенный серой рамкой квадрат, в котором будут отображаться все последующие задаваемые проекции.



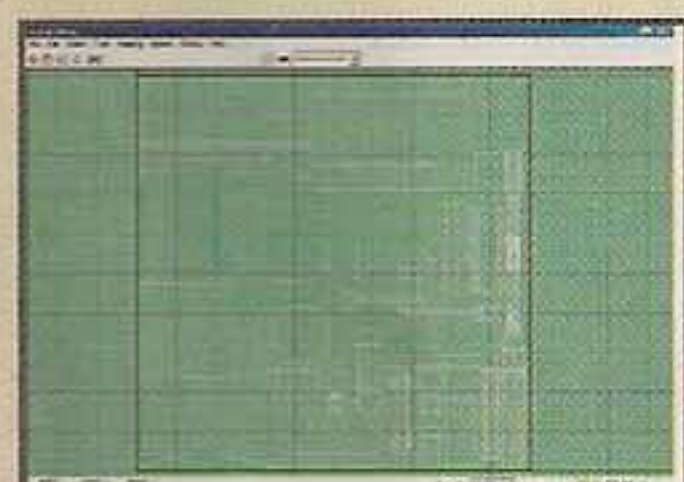
▲ Внешний вид редактора и передвинутая проекция.



▲ Проекция кабины в редакторе координат проецирования.

4. Возвращаемся обратно к свитку параметров и нажимаем на кнопку **Planar Map**. Полученное плоское отображение выбранных участков появилось в редакторе **Edit UVWs**.

Перемещаем плоское изображение в сторону от квадратной рамки, освобождая там место для новых проекций, и переходим к следующим сторонам детали. Постепенно переводим на плоскость всю модель.



▲ Укладка проекций.

Обратите внимание. После того, как будет создана проекция какой-либо стороны детали, на общей проекции модели (сделанной редактором в самом начале нашей работы автоматически) исчезнут линии, отображающие данную сторону. По мере того, как вы будете получать все новые и новые проекции различных сторон — количество линий на общей проекции будет уменьшаться. Таким образом очень легко контролировать, какие части модели вы пропустили.



▲ Нанесение текстур.

После того, как все стороны каждой части модели получают свои проекции в редакторе **Edit UVWs**, нужно разместить их на результирующей проекции в пределах квадратной



▲ На этом рисунке показана модель, у которой в качестве текстуры использовалась "нераскрашенная" карта проекций (см. рис. выше).

рамки. В исходном состоянии они там просто не поместятся, необходимы дополнительные преобразования. Для этого удобно применять масштабирование проекций (кнопка **Scale**). Принцип следующий — проекции сторон модели, которые будут наиболее заметны в игре, должны занимать больше места на результирующей проекции.

Когда все проекции размещены в заданной рамке, делаем скриншот развернутого экрана редактора (клавиатурной клавишей **Print Screen** или с помощью программы, умеющей делать снимки экрана). Сохраняем полученное изображение в файле (в формате **BMP**), открываем его в графическом редакторе (например, в **Adobe Photoshop**) и покрываем проекции текстурами. Рисование текстур часто занимает больше времени, чем моделирование.

Когда будет готова карта с раскрашенными проекциями, сохраняем файл в формате **TGA** и возвращаемся в **3D Max**. Загружаем



▲ А здесь та же карта, но все проекции на ней заполнены текстурами.

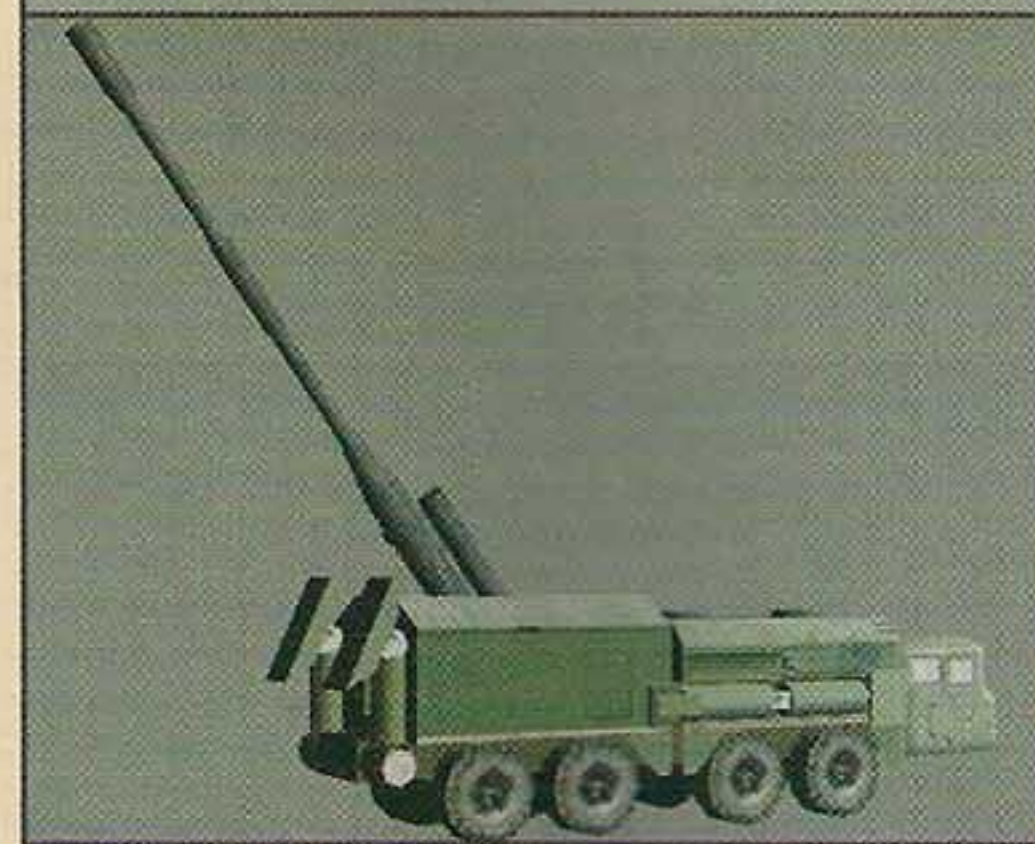
модель, выделяем ее и вызываем редактор материалов (клавиша **M**). Раскрываем группу **Maps**. В параметрах выделенного материала устанавливаем галочку напротив **Diffuse Color** и щелкаем по кнопке **Map**, которая находится в этой же строчке (как и у остальных кнопок, первоначально на ней отображается слово **None**). В появившемся диалоговом окне **Material/Map Browser** выбираем **Bitmap**, после чего задаем путь до нашей карты с текстурами.

Результат отображается в видовом окне **3D Max**.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ МОДЕЛИ В ИГРУ

Давайте разберемся, как поместить готовый юнит в игру. Текстуры для моделей должны быть сохранены в формате **DDS**. Если работа по изготовлению выполнялась в **Adobe Photoshop**, то необходимо установить плагин, позволяющий программе понимать этот формат. Плагин можно взять с апрельского компакт "Игромании", он входил в состав утилит для редактирования игры **Battlefield 1942** — **Unofficial_SDK** (файл **dds.8bi**). Плагин работает только с седьмой версией **Adobe Photoshop**.

На момент написания статьи в Сети был обнаружен только один конвертер для моделей из формата **Gmax** в формат **Generals** — **W3D**. Модель, сохраненная в **3D Max** в формате **3ds**, прекрасно импортируется в **Gmax** (правда, наблюдается некоторое увеличение количества полигонов). Учтите, что карта проекций не будет загружена! Поэтому, если планируете такой переход, то делайте его до того, как начнете работать с модификатором



Unwrap UVW. Работа по наложению текстур в **Gmax** ничем не отличается от описанного выше для **3D Max**.

Основная неприятность заключается в том, что конвертер (**W3D to gmax Importer v 1.06**) пока не умеет работать с анимацией. Энтузиасты работают сейчас над конвертером для **3D Max**. Нам же остается только ждать. Как только конвертер, поддерживающий анимацию, появится в интернете, мы сразу же выложим его на наш компакт. Вам останется лишь нажать несколько кнопок, и анимированная модель будет помещена в игру.



Мы с вами прошли путь от рисования черновых набросков и стандартного примитива **Box** до создания **3D**-модели, которую можно импортировать в игру. Оказалось, черт действительно не так страшен, как его малюют. Изготовление низкополигональных моделей техники вполне доступно даже начинающим. А если вы займетесь этим всерьез, то после приобретения некоторого опыта никакой **3D**-черт вам уже будет не страшен. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

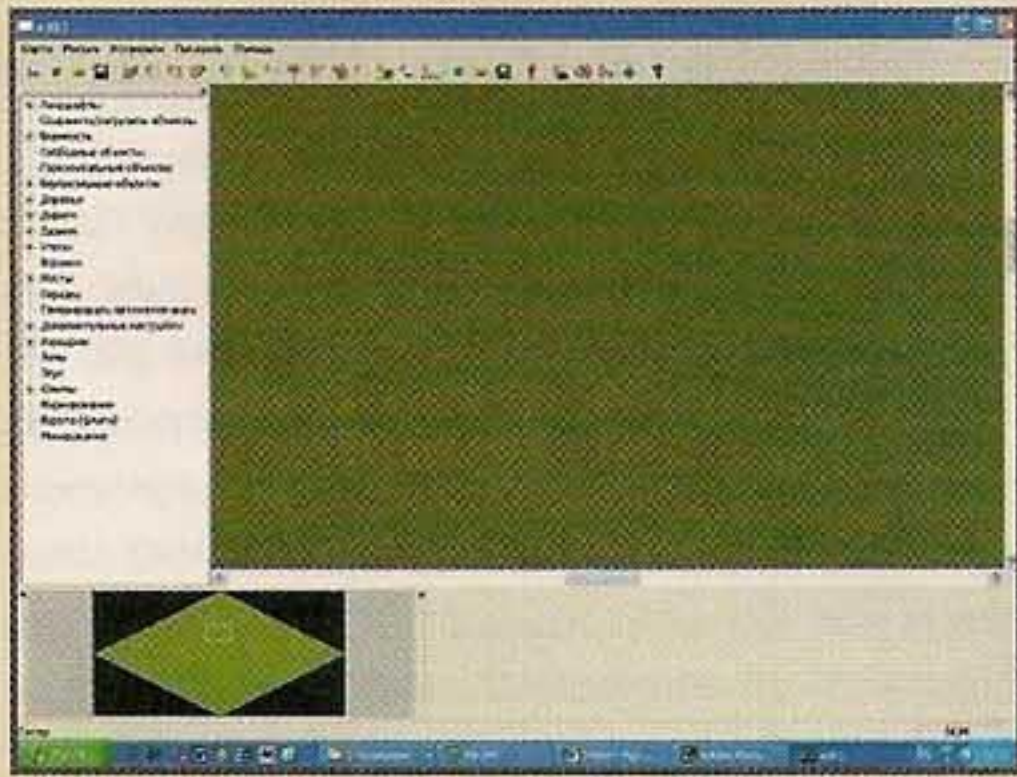
ПРОТИВОСТОЯНИЕ 4: АЗИЯ В ОГНЕ

Где взять: Устанавливается с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Раз-



вернутая статья по редактору к игре "Противостояние 4" была опубликована во втором номере "Игромании" за этот год. С аддоном "Азия в огне" поставляется новая улучшенная версия утилиты. Изменений немного, но некоторые из них сильно упрощают создание карт.

Главное новшество — функция "Тестировать миссии в игре". Она позволяет запустить карту прямо из редактора без предварительной компиляции и сохранения файла на диске. Уничтожена ошибка неверного отображения русскоязычных названий юнитов — в предыдущей версии редактора все названия, написанные кириллицей, выглядели как набор непонятных символов. Каждый юнит в редакторе теперь снабжен подробным комментарием: можно быстро разобраться, какова мощность боевой единицы, сила атаки, скорость.

Процесс установки взлетных полос на аэродроме также претерпел изменения. Если раньше можно было лишь растягивать "ленты" аэродромов по прямой, то теперь несложно создавать и короткие круглые площадки, что очень удобно при проектировании посадочных мест для вертолетов.

Очень важно и то, что новая версия редактора стала более стабильна — падения утилиты происходят очень редко.

ВЕРДИКТ: И без того отличный редактор стал еще лучше. Особенно радует стабильность в работе.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

SIMCITY 4

Где взять: Скачать с http://simcity.ea.com/coolstuff/loteditor/loteditortool_01.php

Возможности: 60%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания и редактирования отдельных локаций, но не целых уровней.

Утилиту можно скачать только в том случае, если у вас есть официальная версия игры. Electronic Games решили не делать снисхож-

дений пользователям пиратских копий. По этой же причине мы не выкладываем редактор на наш компакт.

Интерфейс интуитивно понятен и удобен. Справа располагается окно редактирования — в виде векторного чертежа. В верхнем левом углу — изображение участка "как в игре". Все изменения отображаются в реальном времени. В нижнем левом углу — панель с инструментами, которые сгруппированы по функциям.

Создавать новые участки местности можно лишь на основе уже имеющихся. Взять и нарисовать квартал не получится. Зато разрешено полностью стереть все старые объекты на



карте и отрисовать постройки с нуля. От типа местности во многом зависит, как сильно она может быть отредактирована. Например, жилые и промышленные зоны могут быть переделаны полностью, а гражданские здания (больницы, школы) — лишь частично.

Названия объектов в редакторе отображаются в виде символов. Какой символ что обозначает, несложно узнать из руководства, которое загружается вместе с редактором.

На любой участок местности помимо стандартных объектов (дома, деревья) можно до-

бавлять анимацию или звуки. Созданный кусок карты нужно либо разместить на месте старой области, либо добавить к уже имеющимся областям, увеличив размер уровня.



ВЕРДИКТ: Функциональная, но довольно сложная в освоении утилита. Для фанатов игры, которые готовы потратить не один час (или даже день) на постройку нового виртуального города.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

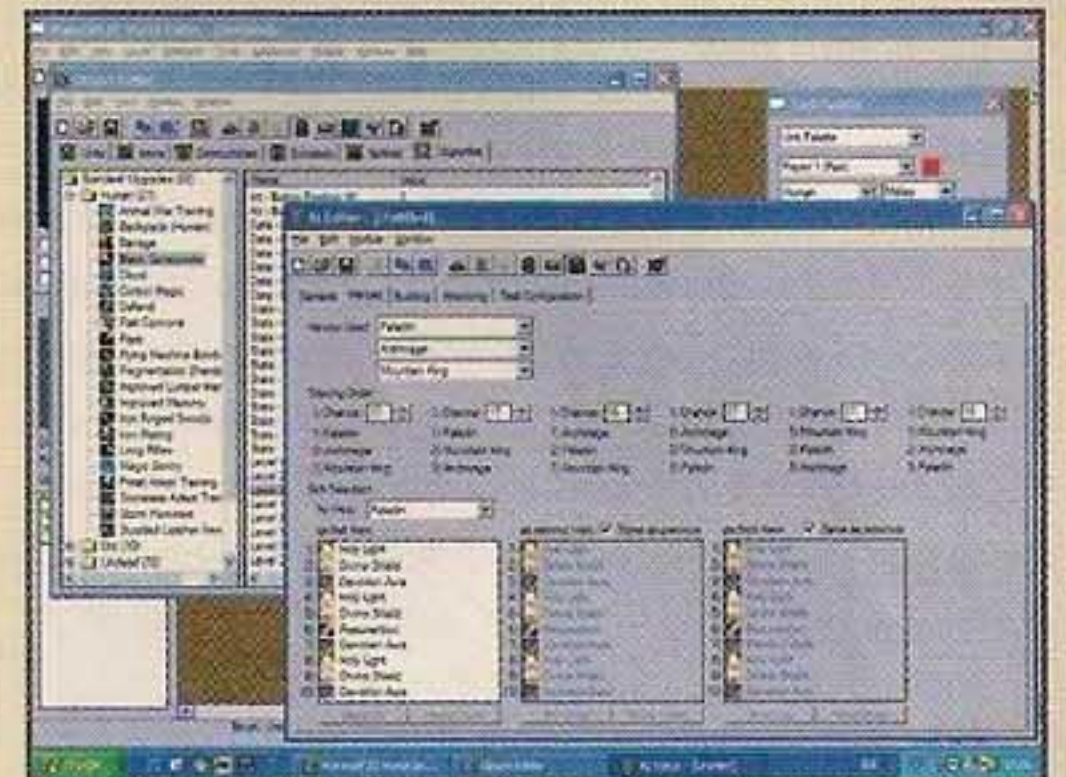
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Новая

инкарнация старого World Editor, улучшенная и дополненная версия. Появились новые модули, расширяющие возможности редактирования. Например, модуль создания кампаний — теперь не просто набор связанных



между собою карт, а единый файл, включающий в себя кроме карт все импортированные данные (музыку и диалоги). Расширились возможности редактора юнитов — модуль (теперь он называется Object Editor) позволяет изменять не только юниты и здания (у которых список свойств, доступных к изменению, увеличился раза в три), но и предметы инвентаря, способности и заклинания юнитов, апгрейды и даже свойства объектов-декораций. В модуле AI Editor вы можете вносить коррективы в интеллект компьютерных оппонентов. Модули же, оставшиеся с прошлой версии редактора (например, редактор триггеров), получили незначительные изменения в интерфейсе. Это делает работу с ними более удобной.

Помимо "козырных" нововведений, появились вспомогательные инструменты. Теперь легко подвергать редактированию игровые постоянные (например, скорость течения времени, штрафы за уркеер, уровни уркеер и многое другое) и изменять внешний вид игрового интерфейса.

ВЕРДИКТ: И без того близкий к идеалу редактор стал еще совершеннее. Единственное, к чему можно придраться, это невозможность импортирования такого вида игровых данных, как модели юнитов и зданий, а также текстур и прочих арт-файлов. Для этого придется воспользоваться сторонними разработками. В остальном — редактор отличный. Ждите подробный обзор в одном из ближайших номеров "Мании".

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

Над подготовкой блока "Игровые редакторы" работали:

Противостояние 4: Азия в огне, I.G.I. 2:

Covert Strike, SimCity 4 —

Александр Тараканов (drow@igromania.ru)

Warcraft III: The Frozen Throne —

Андрей Желтяк (nameless@igromania.ru)

АДДОНОСТРОЙ

СОЗДАНИЕ АДДОНА К ИГРЕ: ОТ ИДЕИ ДО КОНЕЧНОГО РЕЗУЛЬТАТА

АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ ALEXANDROV@IGROMANIA.RU

Идея этой статьи родилась не на пустом месте. Пару лет назад я был руководителем команды, делавшей аддон для *Operation Flashpoint* под названием «Операция Приштина: Кризис в Косово» (к сожалению, аддон так и не увидел свет, в основном из-за того, что не были соблюдены многие изложенные ниже правила), а после участвовал в создании еще нескольких аддонов — как успешных, так и не очень. Поэтому, чтобы не быть голословным, я решил добавить в статью несколько примеров из собственного опыта. Как и данный абзац, эти примеры выделены курсивом.



▲ Аддон «Противостояние: Азия в огне». Начавшийся как любительское дополнение, создаваемое посетителями одного из фан-сайтов, он дорос до полноценного релиза.

Многие из постоянных читателей рубрики «Игрострой» уже научились делать игровые модификации и, возможно, даже взялись за собственные игры. Но вот чему мы достаточно мало уделяли внимания на страницах журнала — так это созданию аддонов. Между тем дело это не простое. Зачастую качественный аддон разработать сложнее, чем новую игру. Тут есть своя специфика, свои подводные камни.

Обычно начало работы над аддоном выглядит так. К вам на пиво заходит сосед Вася, немного соображающий в программировании, и бывший однокашник Петя, который разбирается в 3D-моделировании и когда-то «на коленке» писал какую-то музыку. Вы воодушевленно рассказываете им, какая тут появилась крутая игра, какой в ней отличный редактор и что хватит сидеть на месте — пора браться за дело. Ребята согласны, вы ликуете. Конечно, я немного утрирую, но именно что немного...

На этом этапе, когда все горят желанием начать что-то делать, нужно немного притормозить и ознакомиться со статистикой. В мире ежедневно анонсируется несколько пользовательских аддонов к различным играм. Но не более пяти процентов доживает до релиза. Почему? Ответ прост — плохая организация работы. При этом просчеты, которые допускают разработчики, достаточно однотипны, и

исправить их совсем не сложно. Эта статья научит вас тому, как правильно организовать работу над аддоном.

НА СТАРТЕ

Прежде чем браться за проект, нужно трезво оценить свои возможности. Профессиональные разработчики сначала пишут подробный дизайн-документ. Нечто подобное следует сделать и при создании аддона.

Возьмите листок бумаги и подробно распишите, что будет представлять собой аддон. Сюжет. Его ветвления. Миссии и их сценарий.

Игровой баланс. Уже на этом этапе начальный энтузиазм немного угаснет, поскольку будет ясно, что сделать быстро и хорошо не получится.

Когда разработка «Приштины» только начиналась, у нас были лишь наброски плана, где нашли отражение только самые явные моменты. Это значительно усложнило создание аддона. Иногда приходилось по часу вспоминать или придумывать с нуля — а что же мы должны сделать дальше и как.

Когда план готов, самое время вымарать из него все пункты, реализовать которые очень сложно. Иначе через несколько месяцев вам придется переписывать ради этого килобайты программного кода.

Обычно через некоторое время после релиза игры к ней начинают появляться утилиты, значительно расширяющие возможности редактирования. Никогда не рассчитывайте на программы, которые еще не вышли. Этого может и не произойти, и тогда работа встанет.

Еще один момент — не ждите помощи со стороны. Возможно, желающие помочь появятся, когда основная масса работы будет уже сделана. Но если этого не произойдет, вы должны быть готовы закончить проект тем составом, которым начинали разработку.

Когда мы делали «Приштину», мы практически полностью пропустили этап «резки» плана. Во-первых, из-за малых размеров самого плана. Во-вторых, из-за нежелания его «резать». Мы считали многие из задуманных нами элементов аддона уникальными и просто жалели их выкидывать. Именно

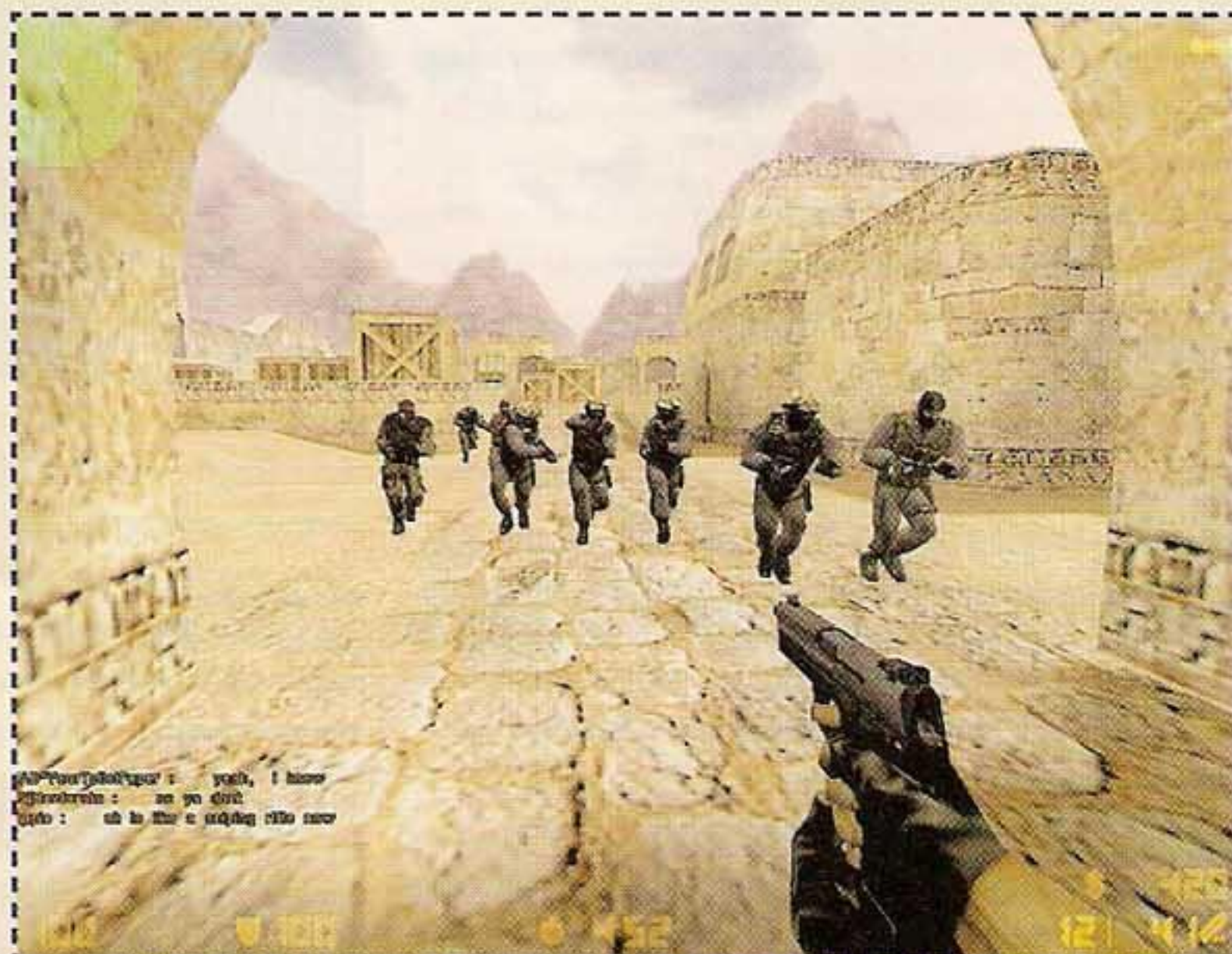
это в итоге и погубило проект. Через некоторое время после начала работы оказалось, что слишком многое из задуманного мы просто не можем (или не успеваем) сделать; в итоге аддон просто «рассыпался».

ЗА РАБОТУ!

После того как план разработан, самое время... сделать сайт в Сети. Страничку аддона нужно создавать не в последнюю очередь, как думают многие. На сайте вы будете рекламировать свой проект, общаться с игроками, находить помощников. Если члены команды проживают не в одном городе, то страничка станет как бы центром работы: здесь можно общаться, обмениваться идеями и планировать дальнейшие действия.

Увлечаться веб-строительством не нужно: достаточно сделать разделы с информацией об игре, новости, файловый архив и форум с открытым и закрытым разделами. Поищите в интернете фан-сайты игры, к которой вы разрабатываете аддон. Если подобные обнаружатся, свяжитесь с владельцами и договоритесь о размещении баннера вашего проекта.

Идеальный вариант — размещение странички на популярном фан-сайте. Договориться об этом обычно не составляет никакого труда, так как владельцы сайта сами заинтересованы в его дальнейшем развитии. Например, страничка «Операции Приштина» практически сразу же стала самостоятельным разделом известного ресурса flashpoint.xaos.ru, что обеспечило постоянный приток посетителей. Кроме того, просматривая интернет на предмет наличия «пристанища» для нашей странички, мы наткнулись на сайты нескольких аддонов к *Operation Flashpoint*, тематика которых была схожа с нашей. Их создатели оказались заме-



▲ Уже узнали? Да-да, это знаменитый на весь мир Counter-Strike. А ведь когда-то и он был простеньким любительским аддоном.

чательными людьми, готовыми всегда помочь советом и даже скооперироваться в работе.

БУДНИ АДДОНОСТРОИТЕЛЯ

Работу над аддоном условно можно разбить на два этапа: подготовительный и основной. На подготовительном вы как бы "подвозите стройматериалы": собираете необходимую информацию, создаете или перерисовываете карты, ваяете модели техники и персонажей. На основном этапе вы строите из этих кирпичиков сам аддон: собираете из карт миссии, объединяете их в кампанию, добавляете музыку. И тут важно оптимизировать работу. Если в вашем аддоне, например, пять основных персонажей, но двое из них появляются ближе к завершению кампании, то разумно начать работу с тех персонажей, которые будут в игре с самого начала.

Во время создания "Приштины" нередко возникали ситуации, когда члены команды просто не знали, над чем им работать. В основном это происходило из-за отсутствия у меня организаторского опыта. Если бы я с самого начала создал четкий план действий и вовремя отдавал нужные команды, то разработка аддона, скорее всего, завершилась бы успешно.

Несколько слов о тестировании аддона. Опытные разработчики (как бесплатных аддонов, так и коммерческих) тестируют свои проекты в два этапа. Первый — проверка текущей версии проекта, второй — бета-тестирование. Текущие проверки должны начинаться одновременно с созданием первых игровых миссий и длиться до выхода финальной версии. К сожалению, большинство начинающих разработчиков считают, что можно обойтись лишь бета-тестированием. То есть более ранние версии аддона либо вообще не проверяются на ошибки, либо проверяются, но плохо.

Практика показывает, что на бета-тестировании можно отыскивать лишь мелкие ошибки. Если же на этом этапе всплывет много серьезных недочетов, то приходится перделывать чуть ли не весь аддон.

На протяжении всего времени разработки нужно искать не только технические ошибки, но и просчеты в игровой концепции. Чрезмерно высокая сложность игры или слабая балансировка сторон — хуже, чем баг в графическом ядре.

Есть еще одна, менее популярная, но довольно эффективная схема вылавливания ошибок. Она подразумевает наличие нескольких

промежуточных бета-версий, которые выкладываются на сайте для скачивания. Например, для аддона из двенадцати миссий могут быть созданы бета-версии, содержащие 3, 6, 9 и 12 миссий.

К преимуществам данной схемы относится то, что тестирование становится более глубоким и позволяет выявить многие ошибки на более ранней стадии разработки. Также "беты" исполняют роль демо-версий. Минус подобного подхода в том, что приходится постоянно уделять время отслеживанию рекомендаций бета-тестеров. Закрытое тестирование подобная схема не отменяет.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

Сразу после того, как было объявлено о создании "Операции Приштина", ко мне стали приходить первые письма от желающих принять участие в работе над аддоном. Вначале я очень обрадовался притоку новой рабочей силы и принимал в команду практически всех желающих. Однако уже через несколько недель стало ясно, что большинство новых людей не приносит с собой ничего, кроме проблем.

Самым сложным в процессе разработки аддона оказывается работа с людьми. С большинством из них у вас будет одна проблема — полное нежелание "энтузиастов" трудиться. У крупных коммерческих фирм есть инструмент, позволяющий бороться с этим человеческим качеством, — деньги. У вас, как у разработчика бесплатного любительского аддона, подобной возможности не будет. Готовьтесь к тому, что некоторые члены команды будут делать свою работу плохо или не делать вообще.

Человеческий фактор — основное препятствие на пути создания аддона. С этим приходится мириться, но это не значит, что надо опускать руки. Кое-что можно сделать.

Старайтесь не брать в команду посторонних людей. Лучше сделать костяк из трех-четырех человек, целиком состоящий из ваших друзей и приятелей — обычно они трудятся намного лучше. Им и придется выполнять основную работу над аддоном. Людям же со стороны следует давать задания простенькие — такие, невыполнение которых не отдалит дату релиза. Тем, кто проявит себя с лучшей стороны, со временем можно будет доверить более ответственные дела. Тех же, кто заниматься делом не желает, нужно отстранять от работы. И делать это быстро.

Несколько бездельников, оставленных мною по доброте душевной в команде "Операции Приштина", чуть было не развалили весь коллектив. Во-первых, они подавали дурной пример тем членам команды, которые трудились над аддоном. Последние, глядя, как кто-то ничего не делает, задавались вопросом: "Почему я работаю, когда другие валяют дурака?". И



▲ Day of Defeat. Еще один мультиплеерный аддон, доросший до коммерческого уровня.

спустя некоторое время тоже переставали работать или начинали делать это менее энергично. Во-вторых, большинство бездельников отличаются выдающимся болтологическим талантом, что также не способствует разработке.

Решая какие-либо вопросы, касающиеся аддона, лучше избегать демократии. Во время обсуждения каждый может высказаться, но когда дело доходит до принятия решения — слово остается за лидером проекта. Если разрешить каждому члену команды диктовать свои правила, то через некоторое время работа встанет.

Давая человеку задание, обязательно спрашивайте — за какое время он сможет его выполнить. Названную цифру увеличивайте в среднем на 25% — на случай переоценки возможностей или ошибки в выполнении задания. Почти у всех людей случаются проблемы в личной жизни, на работе или с учебой, которые могут помешать созданию аддона. К подобным вещам, в отличие от банального проявления лени, следует относиться с пониманием.

В ФИНАЛЕ

После тестирования можно приступать к распространению аддона. Есть несколько основных способов.

— Выложите аддон на своей страничке и предложите администрации фан-сайтов разместить проект на их ресурсах.

— Существуют сайты, специализирующиеся на пользовательских аддонах. Например — mods.moddb.com. Скорее всего, они с радостью подвешат ваш проект у себя.

— Можно попробовать отправить аддон в редакции игровых журналов с предложением разместить его на компактe.

— Есть и еще один, четвертый способ. Многие из вас слышали об игре "Противостояние: Азия в огне". Задумывалась "Азия" как бесплатное дополнение к "Противостоянию". Однако получившийся аддон оказался настолько качественным, что его было решено издать официально.

Считаете, что ваш аддон не хуже? Тогда милости просим — обивать пороги издателей.

Надеемся, что данная статья поможет вам избежать основных ошибок, характерных для начинающих разработчиков аддонов. И не забывайте, что готовый аддон или бета-версию можно прислать к нам, на адрес gamezone@igromania.ru, и если он окажется достаточно качественным, то мы разместим его на нашем компактe.



▲ Отечественный аддон для Operation Flashpoint под названием "Ответный удар". Разработка затянулась на очень долгое время и продолжается до сих пор.

COUNTER-STRIKE

Использование гранат в Counter-Strike

Секрет успешной игры в Counter-Strike заключается не только в том, чтобы быстро бегать, далеко прыгать и метко стрелять. Чтобы стать настоящим профессионалом CS, нужно научиться на 100% использовать все доступные средства. И первое среди них — это гранаты. Удачно заброшенная «грена» может одним махом вынести троих, а то и пятерых противников. Толково примененная «флэшка» ослепит врагов и вполне может положить начало удачному штурму. Ну а с умом использованная «дымовуха» может спасти жизнь, скрыв вас от зоркого глаза снайпера в облаке густого дыма. В освоении непростого искусства метания гранат вам поможет эта статья.

Основные принципы

Во-первых, стоит уяснить следующее: пользование гранатами в CS — штука чрезвычайно нужная, можно сказать — обязательная. Если вы не умеете толком с ними обращаться, то «отцами» не станете никогда.

Во-вторых, постарайтесь следовать приведенным ниже правилам. Отступление от них может привести к непредсказуемым последствиям.

В CS есть три вида гранат:

1. HE Grenade (High Explosive). Взрывается через несколько секунд после броска. Представляет собой темный цилиндрический сосуд с красной маркировкой.
2. Smoke Grenade. Дымовая граната. Просто дымит. Темный цилиндрический сосуд с зеленой маркировкой.
3. Flashbang. Ослепляющая граната. На некоторое время ослепляет противника. Темный цилиндрический сосуд без маркировки.

Общие замечания

Граната — друг человека. Существенная поддержка как атакующих, так и оборонительных действий. Разные гранаты обладают разными свойствами, но есть недостатки и достоинства, общие для всех. Так, выдернув чеку, вы можете бегать сколь угодно долго, поскольку граната в руке не взрывается. Однако не забывайте, что в этот момент вы особенно уязвимы. Если хотите забросить гранату как можно дальше, то делайте это в прыжке, а если ближе — рассчитывайте рикошет.

Игрок вашей команды, кидающий гранату, подсвечивается на радаре, и над ним появляется восклицательный знак. По этим признакам можно легко определить, в какой части карты идет бой.

Есть одна особенность, о которой некоторые могут не знать. Любой гранатой можно уложить противника, метко кинув ему в голову. Правда, сделать это очень и очень сложно, но сам факт имеет место быть.

HE Grenade

Стоит \$300, что не так уж и дорого. За раз позволяет унести с собой только одну такую гранату.

В силу своих взрывчатых особенностей граната наносит достаточно большой урон, поэтому не бросайте ее, если враг находится недалеко от вас. Если вы оказались в непосредственной близости от эпицентра «бума», то ожидайте потери 70-80

«хелсов» при условии, что вы не надели бронезилет, и 30-40 «хелсов» — если надели. Здесь же стоит отметить, что HE Grenade взрывается не сразу, а примерно с трехсекундной задержкой (считая и время полета гранаты). Поэтому у вас практически всегда есть время отбежать подальше от маленькой бестии.

Радиус взрыва HE Grenade достаточно широкий, поэтому она вполне может достать игрока, находящегося за какой-нибудь тонкой стенкой. А материалы, которые изначально задуманы как разбивающиеся (например, стекло), скорее всего, и будут разбиты. Отсюда следствие: граната — штука чрезвычайно полезная при общении с кемперами. Представьте себе ситуацию. На крыше cs_assault стоят три контра и бешено шугаются слабеньких одиночных выстрелов террора, сидящего в трубе вентиляции. По-видимому, ребята

просто забыли про существование великолепной HE Grenade, которая может решить проблему за несколько секунд. Кстати, не забывайте о профилактических бросках в места, подобные вентиляции. Частенько, знаете ли, помогают избежать беды. Неплохо бросить гранату в приближающегося противника — при соотношении жизней 100% на 50% иметь дело с ним будет проще. Можно также «догнать» гранатой убегающего противника. Надо помнить, что HE Grenade можно использовать при отступлении, однако при этом следует учитывать скорость передвижения противника (иногда приходится бросать гранату себе под ноги, и тут главное — вовремя убежать).

Не стоит сразу мчаться на базу противника и бросать гранату. Лучше приберечь ее, так сказать, на черный день, когда, например, уже пройдет первая волна перестрелок и будет кого добивать. Разумеется, можно договориться с однопольчанами сразу закидывать вражескую базу гранатами (чаще всего так и происходит в настоящих командных боях).

Нельзя не упомянуть об одном глюке, связанном с гранатами вообще, но особенно приятно работающем в случае с разрывной гранатой. На некоторых картах есть места, при попадании в которые граната «зависает» и возвращается из потустороннего мира только по прошествии некоторого времени. Причем появляется она не там, куда ее кинули, а совсем в другом месте. К примеру, на базе противника. Фокус в том, что во время «виса» граната ни в коем случае не взорвется! Например, одно такое место есть на de_dust. Это угол между ящиком и потолком, где находится одно из бомбплейсов. Вот представьте: сидит террорист и старательно закладывает бомбу, а тут ему в башку граната прилетает... Стресс бедняге точно обеспечен.

Такой глюк можно довольно часто встретить на тех картах, где какой-либо предмет и потолок расположены достаточно близко друг к другу. Поэкспериментируйте — найдете.

Ну, и немного о том, как правильно увертываться от брошенной в вас HE Grenade. Ни в коем случае не бегите назад. Сами понимаете, что граната, скорее всего, летит именно в ту сторону, куда вы намереваетесь драпануть. Поэтому, если бежать, то уж навстречу «обидчику». Но еще лучше отвернуться и сделать 40-стрейф-джамп. Понимаю, звучит кошмарно, но при наличии небольшой сноровки делается довольно просто — смотрим под углом 40 градусов относительно земли, жмем стрейф и прыгаем. Приземляясь, жмем противоположный стрейф — и снова подпрыгиваем. Правда, на узких пространствах таких трюков не поведываешь.

Flashbang

Стоимость этой гранаты — всего \$200, а с собой можно унести целых две таких красавицы. Ослепляет максимум на 6 секунд, если вы оказались рядом с эпицентром взрыва, и минимум — на 1 секунду, если вы находились достаточно далеко. Через стены ослепление не действует по вполне понятным причинам, зато через прозрачные поверхности — очень даже.

Недаром «флэшку» называют врагом кемперов и снайперов. Бросаете в их нычку одну такую штуковину, и они становятся совершенно беспомощными.

«Слепуху» вообще можно бросать практически повсеместно — само собой, если умеете правильно это делать. Опять-таки, как и в случае с HE Grenade, действуйте командно и максимально скоординированно. Каждый должен знать, кто, куда и когда кидает «флэшку», чтобы не начудить такого... Вернемся, например, к тому случаю, когда трое контров стоят на крыше cs_assault у самой вентиляции и боятся террориста, засевшего в трубе. Представьте, что один из «ментов» вспоминает про «флэшку» и кидает ее в дырку с целью ослепить сидящего там подлеца. И тут, как назло, на пути гранаты встает спина товарища, решившего немного прогуляться по крыше. Соответственно, граната отлетает от широкого горба однопольчанина и летит в прямо противоположную сторону, то бишь к вам. Первый контртеррорист начнет неистово пулять во все стороны из своего драгоценного пулемета, пытаясь достать воображаемого противника, на деле попадая только в своих. Второй, боясь за свой дорогостоящий Steyr Aug, будет скакать по крыше и, скорее всего, навернется-таки с нее. Ну а третий, самый умный, присядет и будет ждать, пока не пройдет ослепление, что, кстати говоря, правильно.



BATTLEFIELD

1942

ПЕРВЫЙ КРУПНЫЙ ТУРНИР

по

BATTLEFIELD 1942

С 7 по 9 НОЯБРЯ В
МОСКОВСКОМ КЛУБЕ

"MATRIX"

WWW.MATRIX-GG.RU

193-75-31

НЕВЫСОКАЯ СТОИМОСТЬ
УЧАСТИЯ И ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ
ПРИЗОВОЙ ФОНД

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
НАШЕГО ИНФОРМАЦИОННОГО
СПОНСОРА, ИГРОВОГО ПОРТАЛА

WWW.COMBAT-FOLK.RU

Про защиту от ослепления стоит сказать отдельно. Во-первых, если вы сидели в засаде и к вам вдруг прилетел Flashbang — не дергайтесь, авось никто вас и не заметит. Во-вторых, если вас ослепили в тот момент, когда вы держали под прицелом местность, то лучше, присев, отступить, вспоминая карту. Причем желательно двигаться только вперед-назад-стрейф-вправо-стрейф-влево. Держая мышью, вы можете окончательно запутаться, а это худшее, что может случиться в такой ситуации. Если же вы держали под прицелом проход и у вас нет возможности отступить, то лучше всего или присесть и стрелять вразброс, или, прыгая и стрейфясь влево и вправо, стрелять до тех пор, пока не прозреете.

Smoke Grenade



Стоит "дымовуха" \$300, как и HE Grenade, и с собой можно таскать только одну такую гранату.

Чаще всего применяется для задымления больших проходов, например главных входов на базу противника, и для защиты от снайперов.

Разумеется, и в этом случае нужно действовать четко и скоординированно с командой. Если вы действительно хотите устроить настоящую парилку, то кидайте все дымовые гранаты в линию, а сами займите позицию где-нибудь сбоку и "мало-мало кемперите".

Но есть места, где можно вполне успешно действовать в одиночку. Опять-таки, возвращаясь к теме cs_assault и его трубы, приведем пример поистине полезного действия Smoke Grenade при игре за контров. Подбегите к трубе, бросьте в нее "дымовуху", вернитесь на базу и купите еще одну, снова быстро вернитесь на крышу к трубе, бросьте в нее вторую гранату, после чего ползите к "security", где находятся заложники. Все очень просто. Вначале террор, стерегущий трубу, стреляет вслепую, потом ему это надоедает, он лезет в трубу. Дальше либо разочаровывается и ползет обратно, либо остается сторожить. Мы же незаметно бросаем другую гранату вслед первой — и лезем в трубу. Если же оборона вентиляции ведется в комнатке рядом с заложниками, то делаем отвлекающий маневр и бросаем Smoke Grenade в трубу на главном выходе — туда, где из трубы спускается лестница.

Ну, и напоследок небольшой прикол. Накидав в воду гору "дымовушек", вы сможете повалиться в джакузи...

Вот и подошел к концу рассказ о том, как применять в Counter-Strike гранаты так, чтобы в боевых условиях нанести максимальный ущерб противнику. Надеемся, что после прочтения этой статьи "общение" с гранатами пройдет совершенно безболезненно для вас и очень болезненно для врага. Удачи в бою!



Уже не первый раз мы публикуем различные тактики для Warcraft III: Reign of Chaos. Однако с выходом аддона Warcraft III: The Frozen Throne тактика игры за разные расы очень изменилась. В предыдущем номере вы могли прочесть подробную статью об изменениях по тактике игры в целом, а начиная с этого номера, мы предлагаем вашему вниманию цикл статей, посвященных подробному описанию тактик за каждую сторону.

Открывает цикл статья, рассказывающая о стратегии игры за Альянс.

Стратегия развития при игре за Альянс

Раса людей — самая универсальная из всех рас Warcraft III: The Frozen Throne. Люди способны дать достойный ответ любой угрозе. Освоить тактику игры за Альянс достаточно просто.

Правила ведения боя

Первым делом расскажу о нескольких общих правилах ведения боя.

Правило №1

Обязательно выводите из боя тяжелораненых юнитов. Их можно вылечить и вернуть в строй.

Правило №2

Не забудьте построить Магическую лавку. В ней продается много чего полезного. Прежде всего — невидимые противнику Заводные звери, с помощью которых вы всегда будете в курсе того, что происходит в стане врага, какая у него армия и куда он собирается выступить. Держите их в ключевых местах карты. Если подкараулить противника, когда тот атакует нейтральных монстров, можно напасть на него с тыла, зажав, таким образом, между двух огней. Не забывайте также покупать свитки регенерации, лечащие всю вашу армию, и лечебные зелья, которые должны быть у каждого героя. Это особенно актуально в том случае, если оппонент сосредоточил огонь на ваших героях. Не мне вам рассказывать, что потеря героя — очень неприятное событие.

Если вы взяли героем Горного Короля, то обязательно купите ему зелье маны, так как все его способности требуют большего количества маны. В том случае, если зелье недоступно, купите отвар просветления. Это не менее действенное средство, единственное отличие которого состоит в том, что оно восстанавливает ману не сразу, а в течение 30 секунд.

Правило №3

В самом начале игры основной боевой силой будут пехотинцы. Они же могут послужить вам и в конце игры, особенно благодаря способности укрываться за щитом, получая при этом только 30% повреждений от проникающих атак.



▲ Схватка у фонтана. Стрелки летят и атакуют. Орки вынуждены отступить..

Чуть позже появляются стрелки. Это едва ли не самые эффективные и многоцелевые войска людей. Главное — обеспечить им надежное прикрытие в виде героев или пехотинцев. Благодаря способности наносить противнику серьезный урон и высокой (по сравнению с остальными стреляющими юнитами) скорости ведения огня, стрелки могут уничтожать практически любые армии.

После строительства Крепости появляются новые юниты. Из них особого внимания заслуживают маги, которых можно нанять в Храме истины. Все они очень эффективны против любого противника. Для того, чтобы замедлить армию врага, используйте волшебниц и их spell Замедление. Это значительно снизит боеспособность противника и не позволит ему быстро отступить — а ваши войска легко догонят и уничтожат едва плетущуюся вражескую армию.

Целители необходимы в любой армии — они могут вылечить тяжелораненого юнита или героя, превратив почти бесполезного солдата в полноценную боевую единицу. Не стоит и говорить о том, насколько это эффективно и сколько экономит денег. Единственный минус магов — маленький запас здоровья, поэтому их нужно держать подальше от линии фронта под прикрытием более сильных юнитов. Если вы заметили, что враг твердо решил уничтожить ваших магов, то отведите их с поля боя. Помните, что ведьмаки легко расправляются с любыми войсками противника, имеющими ману. Отнимая у них дополнительно 20 пунктов здоровья и выкачивая ману, они представляют прямую угрозу магам соперника. Помимо этого, ведьмак умеет перевешивать полезные заклинания с юнитов противника на союзные. Не забудьте также и о его способности захватывать контроль над вызванными юнитами противника.

Ястреб из Башни грифонов — опасный враг любых летающих существ. Умеет накладывать на них магическую сеть, которая полностью лишает их возможности передвигаться и атаковать. Кроме того, обладает изучаемой способностью Туман, обезвреживаю-



▲ Всего за 50 золотых можно открыть карту и увидеть все тайны оппонента. Например, его вторую базу.

щей в определенном радиусе все здания противника, не позволяя им вести огонь. На поддержание этого заклинания непрерывно расходуется мана. В финальной стадии игры у Альянса появляется еще один мощный юнит, особенно эффективный против пехоты противника, — гном верхом на грифоне, наносящий удвоенные повреждения. Создание этого юнита становится возможным после возведения Замка и Башни грифонов.

Все вышеописанные юниты должны составить ядро вашей армии.

Правило №4

Никогда, даже на самых ранних этапах игры, не забывайте о разведке. Пока не появился герой, переведите одного крестьянина в ополчение и отправьте на поиски противника, чтобы понять, какую армию он создает, и решить, как ей противодействовать. Если на карте есть обсерватория гоблинов, то, заплатив всего 50 золотых, вы сможете на время открыть часть карты над базой оппонента. Вы увидите все строения, в том числе и те здания, которые враг построил в тылу своей базы, чтобы вы не заметили их при атаке. Если не хотите, чтобы еще одна база или армия оппонента стала для вас малоприятным сюрпризом, то обязательно проводите разведку.

Универсальные тактики

Теперь я опишу несколько общих тактик, эффективных против любой расы.

Тактика №1

Быстрая постройка второй базы, которую не в состоянии снести оппонент.

Одного из пяти крестьян отправьте строить Казармы, а остальных — добывать золото. Закажите в Ратуше дополнительных крестьян. Первого также отправьте на добычу золота, а следующим крестьянином постройте Ферму. Третий крестьянин пускай возводит Алтарь королей. В Ратуше закажите еще рабочих. Пусть они добывают лес. Когда до лимита пищи останется 4-5 единиц, тут же стройте Ферму. Как только достроятся Казармы, начинайте непрерывно производить в них пехотинцев.



▲ Неудачная попытка нежити штурмовать базу Альянса, которая находится под защитой грифонов.

В Алтаре королей первым героем возьмите Архимага и изучите магию вызова Духа воды. Когда он будет полностью готов, снимите пять рабочих с добычи леса и выберите всех пехотинцев. Крестьян превратите в ополчение и, взяв героя, ведите отряд к ближайшей золотой шахте. В это время на базе ничего не производите, потому что для строительства новой базы понадобится солидное количество ресурсов. Подойдя к нейтральным монстрам, охраняющим рудник, прикажите Архимагу вызвать Духа воды и тут же нападайте, чтобы все нейтральные существа атаквали именно его. Сразу после этого обрушивайтесь на них героем и остальной армией. Через 45 секунд, когда ополченцы снова превратятся в крестьян (если охрана шахты еще не перебита), выводите их из боя, чтобы их не убили. Как только с охранной шахты будет покончено, начинайте строить одним крестьянином Ратушу, а прочих бросьте ему в помощь. Ратуша будет построена в 3 раза быстрее обычного.

Благодаря Духу воды, пехотинцам и крестьянам, которые в случае необходимости сразу смогут взяться за оружие, вы

всегда отобьете атаку оппонента. Поэтому эта стратегия почти беспроигрышна, и единственный ее минус заключается в том, что она немного задержит ваше развитие и не позволит быстро построить Крепость в силу того, что на новую Ратушу нужно много дерева.

Тактика №2

Эта тактика даст вам преимущество над оппонентом, если игра затягивается и никто не может одержать верх.

Постройте Замок и Мастерскую. В Мастерской начните строить паровые танки. Делайте это как можно более незаметно. 4-5 танков способны без проблем уничтожить главное здание противника. Лучше всего, если у них будет исследовано усиление брони и атаки. Эти усовершенствования доступны для всех юнитов в Кузнице. Теперь, когда вы построили танки, предстоит с их помощью нанести оппоненту максимальный урон. Для этого своей основной армией отвлеките войско противника. Если у него есть вторая база, атакуйте ее. Если нет, попытайтесь встретиться с его армией в чистом поле и завязать битву. Танки



▲ Штурм базы нежити Альянсом. Теперь даже паутина едва ли спасет мертвяков от яростных грифонов.

тем временем держите рядом с основной базой противника. Как только завяжется битва, совершите танковый бросок на базу врага. Сражаясь с вашей армией, он не сможет отбить атаку на базу. Если же он начнет отступать к базе, то потеряет огромное количество войск, замедленных вашими волшебницами. В такой ситуации единственным выходом для противника станет телепортация на базу. Заметив это, сразу же отведите танки, но недалеко. Как только противник снова покинет базу, повторите маневр. Если же враг решит безвылазно сидеть на базе, вы сможете наложить лапу на всю карту. Постройте дополнительную базу или несколько баз и убейте самых сильных нейтральных монстров — это даст вам огромное преимущество.

Тактика №3

Применение этой тактики даст вам возможность очень быстро выйти на высокие технологии и постройку Крепости, а также порушит всю экономику противника. Знайте, однако, что эта тактика абсолютно неэффективна против ночных эльфов.

Итак, одним рабочим из пяти нужно начать строить Алтарь королей, а другим — Ферму. Оставшихся отправьте добывать золото. В Ратуше наймите еще крестьян. Первого рабочего отправьте помогать возводить Алтарь королей, а второму прикажите строить Ферму; в результате эти здания будут построены почти одновременно. Следующего рабочего превращайте в ополчение и отправляйте на поиски врага. К началу атаки очень важно знать, куда именно отправлять героя. Часть крестьян, освободившихся после постройки Алтаря королей и Фермы, посылайте добывать золото, чтобы золотодобытчиков стало пять. Остальных — на лесозаготовки.

В Ратуше надо начать производить крестьян, и посылать их рубить лес до тех пор, пока не накопится количество дерева, достаточное для постройки Крепости. После этого начинайте строить Фермы, пока не достигнете лимита пищи в 40, а еще лучше в 52 единицы. Если есть опасения, что противник нагрянет к вам на базу, то имеет смысл построить Лесопилку и одну-две Сторожевые башни. Героем возьмите Архимага, а когда он будет готов, изу-



▲ Орки сконцентрировали огонь на герое, приходится уносить ноги при помощи телепортера.

чите для него заклинание Буря, после чего бегите на базу противника. Там накройте Бурей как можно большее количество крестьян, подрывая экономику врага. Если появится герой противника с армией, то сделайте вид, что отступаете, но сразу же вернитесь назад и продолжайте террористические действия.

После постройки Крепости заложите два Храма истины и Магическую лавку. Когда они будут готовы, начинайте непрерывно производить магов-целителей, волшебниц и ведьмаков для противостояния магам противника. Соотношение должно быть примерно один к одному. Вторым героем возьмите Чародея Крови и изучите заклинание Огненный столп. Кастуя Буря и Огненный столп, вы добьетесь того, что армия врага не сможет отступить, особенно если она будет парализована магией Замедление.

Тактика №4

Если не использовать стратегию развития с быстрой постройкой дополнительной базы или быструю атаку оппонента Архимагом, то можно пойти и по обычной, наиболее стабильной линии развития при игре за Альянс.

Вначале действуйте по схеме, описанной в первой стратегии, с тем только различием, что Магическую лавку надо будет построить сразу после Алтаря королей; кроме того, сократите количество крестьян, добывающих лес, до 5-6. Не забывайте строить Фермы. Первым героем возьмите Архимага. Благодаря тому, что он может вызывать Духа воды, который берет на себя все повреждения от нейтральных существ, Архимаг наиболее эффективен при их уничтожении.

Как только накопите достаточное количество древесины, начинайте строить Крепость. Если вы заметите, что оппонент собирается строить воздушные юниты — возводите Кузницу и начинайте производство стрелков. В дальнейшем, если враг продолжит производство воздушных войск, имеет смысл построить не два Храма истины, как в случае строительства им сухопутных юнитов, а вторые Казармы и Башню грифонов для производства



▲ Заклинания Буря и Огненный столп, а также поддержка магов. Что еще нужно для победы?

ястребов, которые магической сетью парализуют воздушные силы противника. Затем сделайте стрелкам усовершенствование длинноствольных мушкетов и начинайте производить их в как можно больших количествах, прикрывая небольшим щитом из пехотинцев и второго героя. Лучшей кандидатурой на должность одного является Горный Король.

В финальной стадии игры после постройки Замка станут доступны последние посвящения волшебниц и целителей. Благодаря заклинанию Полиморфия волшебницы становятся очень эффективны против тяжелых юнитов противника, таких как минотавр или рыцарь, на целую минуту превращая их в нейтральных существ. Целители получают не менее мощное заклинание, направленное на усиление армии в целом. Оно значительно повышает броню и атаку юнита, на который наложено.

Теперь о том, как играть против каждой конкретной расы.

Тактика игры против Альянса

Оппонент, вероятнее всего, будет делать то же самое, что и вы. Но даже более опытного противника можно победить хитростью. Используйте стратегию с ранним вводом в игру Архимага с его заклинанием Буран для подрыва экономики противника, после чего расправьтесь с ним с помощью магов и ведьмаков. Если это не удастся, и враг тоже добавил в свою армию магов, то используйте оружейные расчеты, направляя огонь в места скопления его волшебников. Кроме того, если в начале игры построить вторую базу, то вы получите значительный перевес в экономике и сможете задавить противника армией, состоящей из пехотинцев. А на более поздних стадиях игры — произведенными в массовых количествах стрелками.

Лучшие герои в игре против Альянса: Архимаг и Горный Король.

Тактика игры против Орды

Ваш выбор в этой игре — стрелки. Вначале используйте для их прикрытия пехотинцев, а потом добавляйте в армию волшебниц, магия которых замедляет бугаев и виверн. Когда бугаи подойдут близко, отступайте и снова открывайте огонь. Замедленные бугаи не смогут догнать ваших стрелков. Помните, что стрелков не менее эффективно можно использовать против виверн и магов. Для борьбы с вивернами не лишним будет добавить в армию ястребов, а для противодействия магам — ведьмаков. Играя Альянсом против Орды, выиграть довольно просто, особенно если вы рано построите вторую базу.

Лучшие герои в игре против Орды: Архимаг, Чародей Крови, Горный Король.

Тактика игры против нежити

В начале игры создайте как можно больше пехотинцев, которые эффективны против любых ранних юнитов нежити. Против горгулий отлично подойдут стрелки. Если горгулий у противника нет, то до финальной стадии игры основой вашей армии будут пехотинцы с поддержкой целителей и волшебниц. Как только у вас появится Замок, начинайте производить рыцарей. Исследуйте Дрессировку животных, чтобы увеличить здоровье рыцарям. Если противник активно использует черных сфинксов, то вам необходимо увеличить численность стрелков. Не используйте заклинания магов, пока черные сфинксы кружат в воздухе.

Лучшие герои в игре против нежити: Горный Король, Паладин.

Тактика игры против ночных эльфов

Если противник в начале игры нанимает много лучниц, то производите пехотинцев. Не забудьте исследовать умение укрываться

за щитом. Если противник начал производить охотниц, то добавляйте в армию стрелков, которые отлично с ними расправляются. Во время боя стрелками целитесь именно в охотниц, а пехотинцами атакуйте лучниц. На более поздних стадиях игры очень эффективны стрелки с поддержкой магов. Если в армии врага есть лучницы или горные гиганты, то добавляйте в свое войско пехотинцев. После постройки Замка, если у противника мало лучниц, производите грифонов, а против лучниц — рыцарей.

Лучшие герои в игре против ночных эльфов: Архимаг, Горный Король.

Заключение

Итак, в большинстве ситуаций лучший выход — строительство стрелков с поддержкой магов и ведьмаков. Герои почти всегда одни и те же — Архимаг и Горный Король. Описанные юниты универсальны, и вы можете их использовать в любой ситуации, в которой при игре за другие расы вам бы пришлось задействовать гораздо большее число различных боевых единиц (что значительно усложняет контроль над армией в условиях боя). Если вы новичок и хотите научиться играть в Warcraft III: The Frozen Throne, то Альянс для этого подходит лучше всего. Поняв принцип игры и одержав ряд побед, вам будет намного проще освоить более сложные в смысле управления и развития расы — Орду, нежить или ночных эльфов.

О тактике игры за остальные расы вы сможете узнать из следующих номеров "Игромании". ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку была добавлена информация по четырем новым клубам.

Сразу два клуба из Армавира. MatriX Club — 25 компьютеров уровня Celeron 1200. "Империя" — 12 машин уровня Athlon XP 1700+. В г. Нижний Тагил открылся клуб "Стратегия-2" с 24 компьютерами Celeron 1600. Из Ростова-на-Дону прилетела информация о клубе Club Strike с двадцатью компьютерами уровня P-4 2400.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.



DEATHZONE

UNREAL TOURNAMENT 2003

DEATHMATCH

Мутатор ТТМ v2.3 давно уже стал стандартом на всех турнирах по Unreal Tournament 2003. Он дает доступ к гигантскому количе-

ству разнообразных настроек. Один из самых приятных моментов — возможность делать светлее skins бойцов противника. Также можно отключать все или некоторые из бонусов, которые дают 100 единиц адреналина. Есть возможность включать или отключать автоматическую запись демов. И это лишь малая часть того, что можно изменять при помощи этого мутатора. Если вы считаете себя серьезным игроком в Unreal Tournament 2003, рекомендуем обра-



▲ Опции мутатора ТМ. В оригинальном UT2003 вы такого не увидите.

Новый мутатор **SmashU2k3**. Установив его, вы сможете сыграть в двухмерный (!!) **U n r e a l Tournament 2003!** Ощущения, надо сказать, весьма необычные. От выпущенной в вас ракеты теперь не увернешься вправо или влево; единственный

Также вас ждет пара свежих карт. Зайдя на **CTF-AddienDwy**, вы окажетесь в интерьерах старинного замка, где у вас появится возможность устроить по-настоящему впечатляющие сражения. Очень красивая и сбалансированная карта.

DM-Aristocracy, новая карта из коллекции Клиффа Би, перенесет вас в старинный замок. Карта отличается приятным дизайном и четко выверенным балансом.

COUNTER-STRIKE



В этот раз вас ждут четыре новых карты. Особенно рекомендуем **cs_desperados** — вы сможете сразиться с террористами на Диком Западе! Очень удачная работа. Помимо карт, вас ждут также шесть новых

скинов оружия. Обратите внимание на скин **Galil** — всегда интересно еще раз взглянуть на то, что ждет нас в грядущем CS 1.6. Впрочем, остальные модели также достойны самого пристального вашего внимания. Пользуйтесь!



OPERATION FLASHPOINT

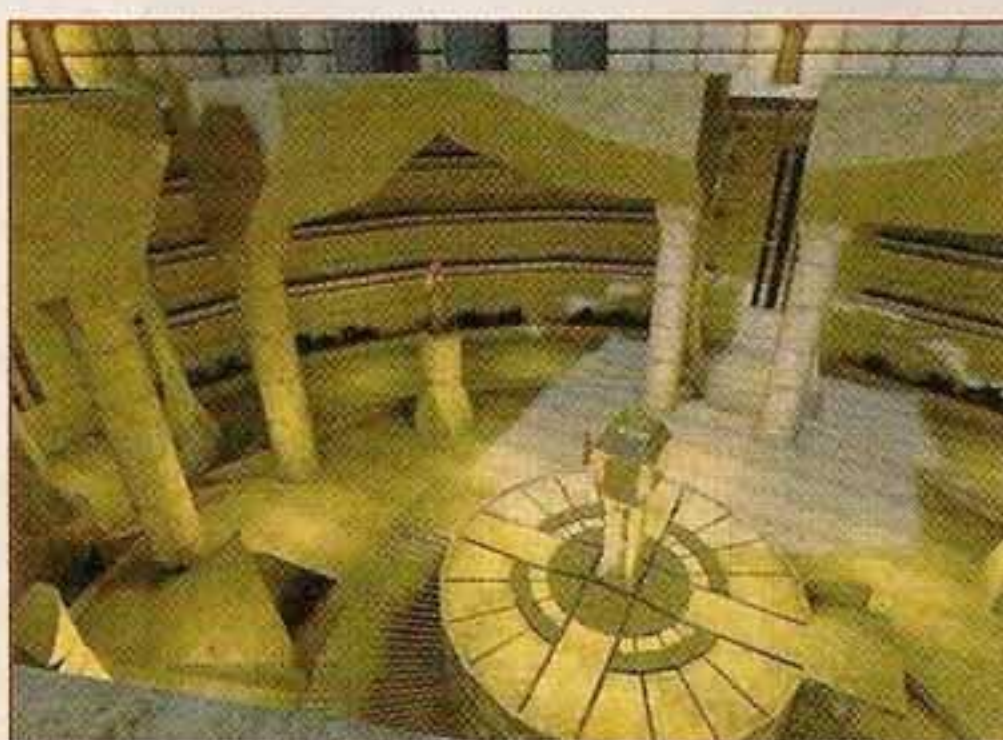


ют вас на нашем компакте. Вас ждут и полеты на вертолетах, и секретные операции спецназа, и впечатляющие сражения в чистом поле с участием огромного количества солдат. В общем, будет где разгуляться душе прожженного вояки. Карты рассчитаны прежде всего на мультиплеерные сражения.



Ну, а чтобы разнообразить свое пребывание в мире Operation Flashpoint, советуем заглянуть в "Игровую зону", где вас ждет множество новой техники.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Ffa-карты (Free For All; в вольном переводе — “что хочу, то и ворочу”) выгодно отличаются от дуэльных и прочих карт для Jedi Knight II: Jedi Outcast тем, что на них могут играть аж до 16 человек одновременно. Для

того, чтобы на карте уместилась такая уйма народу, их делают очень большими и просторными. Создавая такие карты, картостроители показывают все, на что способны, и порой у них выходят подлинные шедевры. Новые текстуры, отличная музыка, непростые загадки ждут вас на таких картах. Предлагаем вам подборку из четырех отличных ffa-карт.

Величественная **Coruscant** представляет собой столицу Империи — город-планету Корускант. Одна из лучших работ! Играть на ней — истинное удовольствие. Карта **Rage** напоминает Город в Облаках. При игре на **SkyBase** вы сможете по полной программе продемонстрировать свое снайперское искусство.

Ну и на сладкое представляем вам одну из самых известных модификаций для Jedi Knight II — Jedi Moves версии 2.0. Установив ее, вы сможете выделять новые акробатические трюки, а также проводить невиданные ранее приемы со световым мечом. И это лишь малая часть того, на что способна эта модификация. Подробности, равно как и саму модификацию, — ищите на нашем компактe. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Counter-Strike:

Вячеслав Коренбаев (gladiator@igromania.ru)

Warcraft III: The Frozen Throne:

Максим Ткач (molotov@igromania.ru)

«DEATHZONE»

Степан "Tomba" Чечулин (tomba@igromania.ru)

Алексей aka Коматозник (koma@igromania.ru)

Максим Ткач (molotov@igromania.ru) и Максим Гребенников, (maksim-s@igromania.ru)

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@igromania.ru)



КИБЕРСПОРТ Вести с полей



Одиннадцатого сентября в Москве грандиозным финалом закончились отборочные игры World Cyber Games 2003. Лучшие игроки в Age of Mythology, Counter-Strike, Starcraft, FIFA Soccer, Unreal Tournament 2003 и Warcraft III: Reign of Chaos сошлись в бескомпромиссной борьбе за право поехать в Корею на финал WCG 2003.



▲ Будущие бойцы за честь российского киберспорта в Корею выстроились на вручение наград.

Призовые места распределились следующим образом:

Age of Mythology

Первое место: FM.Under (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$1.360.
Второе место — last_chance (Москва) и \$860.
Третье место — L_dan_iNk (Москва) и \$360.

Counter-Strike 5x5

Первое место: команда ForZe (Москва) — поездка в Корею и \$12.860.
Второе место: команда emax (Москва) — \$7.660.
Третье место: команда a_line (Москва) — \$5060.

FIFA Soccer 1x1

Первое место: Pika (Пушкин) — поездка в Корею и \$2.160.
Второе место: M19*Alex (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$1.260.
Третье место: Updater (Новосибирск) — \$1.060.

Unreal Tournament 2003 1x1

Первое место: M19*Askold (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$2.860.
Второе место: FM.Navigator (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$1.660.
Третье место: b100.Dracula (Екатеринбург) — поездка в Корею и \$1.060.

Starcraft: Brood War 1x1

Первое место: Advokate[S2] (Москва) — поездка в Корею и \$2.860.
Второе место: PHellan[S2] (Москва) — поездка в Корею и \$1.660.
Третье место: FM.Gerich (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$1.060.

Warcraft III 1x1

Первое место: (orky)Flash (Москва) — поездка в Корею и \$2.160.
Второе место: FM.Karma (Санкт-Петербург) — поездка в Корею и \$1.260.

буря) — поездка в Корею и \$1.260.
Третье место: SK.Soul (Москва) — поездка в Корею и \$660.

Quake III Arena (открытый чемпионат)

Первое место: team1 cooler — \$3000.
Второе место: keep3r^v4 — \$1800.
Третье место: b100.death — \$1200.

Также стоит упомянуть шокировавшее большинство присутствующих нелепое поражение чемпиона киберигр прошлого года по Counter-Strike, команды M-19. Что случилось с некогда блистательной игрой этих ребят — остается только гадать. Кстати сказать, в этом году нашим победителям придется нелегко — следуя стандартам международных спортивных соревнований, организаторы WCG приняли решение применить олимпийскую систему (до одного проигрыша) после групповых игр на корейских финалах. Так что теперь нашим ребятам придется сильно поднапрячься, чтобы одержать победу.

Стало известно, что финалы World Cyber Games 2004 сменят место жительства. Перенимая традиции Олимпийских игр, организаторы WCG приняли решение не заикливаться на Корею и провести финальные игры в другой стране. За эту честь боролись такие города, как Сеул, Милан, Сингапур и Сан-Франциско. Победителем был объявлен Сан-Франциско. Таким образом, страной соревнований следующего года станет Америка, куда, как известно, не так-то легко добраться российским прогеймерам — суровая визовая политика тамошних властей уже давно стала притчей во языцех. Хочется надеяться, что эта проблема будет тем или иным образом разрешена, благо времени предостаточно.

В столице с большим успехом прошел турнир ASUS Summer 2003, о котором мы рассказывали в прошлом номере "Игромании". В показательной игре между Cooler'ом и uNkind'ом за звание чемпиона мира по Quake III победил Cooler, получивший поощрительный приз в \$300. Понятно, что при отсутствии главных претендентов на победу борьба в основных соревнованиях по Quake III была особенно напряженной. Результатом нелегкого финального противостояния стала победа R^Evil, который обыграл Samsung-Fortune.MTS на двух картах из трех. В то же время соревнования по Warcraft III принесли маленькую сенсацию — (orky)Asmodey, которого в последнее время преследовала неудача за неудачей, сумел хорошо подготовиться к играм и обошел таких признанных фаворитов, как FM.Ranger,

14'Maloy и M19*BigMan. Пятое место занял заезжий гость из Болгарии — SK.Insomnia.

Чемпионат QLAN 2003, состоявшийся весной этого года в Швеции, оказался на удивление удачным как в плане организации, так и в плане освещения онлайн-СМИ. Ободренные успехом, организаторы анонсировали новый турнир из этой серии: QLAN 2004, объединенный с другим аналогичным мероприятием — Warfare LAN, который состоится в апреле следующего года.

Warcraft III-подразделение немецкого клана SK отправляется стажироваться на родину киберспорта — в Корею. В соответствии с соглашением, заключенным между менеджерами команды и компанией Intel, игроки получают возможность в течение шести месяцев проживать в Корею, с тем чтобы вдоволь потренироваться. Кроме того, в рамках соглашения SK примет участие в следующем сезоне Ongamenet Clan League. Члены клана HeMaN и MadFrog уже осваиваются на новом месте жительства, а приезд остальных игроков остается лишь вопросом времени.

В московском развлекательном комплексе "Чемпион" состоялась презентация российского 3D-экшена Kreed. Кроме традиционного ответа на вопросы, организаторы провели турнир по полной версии этой игры среди элиты столичного прогейминга. Несмотря на серьезные шансы на победу, ASUS|c58*jibo не удалось повторить свой успех. Победителем соревнований стал Cooler, сумевший неплохо адаптироваться к непривычной физике и оружию Kreed. В качестве приза он получил миниатюрный системный блок. Остальные участники довольствовались подарками от генерального спонсора мероприятия — компании Defender.



▲ Cooler спокоен и невозмутим, как скала. Ему все равно, где побеждать — что в Quake III, что в Kreed.

Пережившая уже неведомо сколько возрождений команда Team9 вновь провела масштабную реорганизацию своих рядов. Знаменитые прогеймеры

Lucchese, Vesslan, Luciano, XeqtR, Goodfella и Quick, оставшиеся недовольными условиями спонсорской поддержки, предпочли покинуть клан, организовав собственную команду **Adrenaline**, очень скоро получившую содействие со стороны интернет-кафе **Inferno Online**. Между тем эта новость вовсе не означает, что Team9 прекратила свое существование — менеджеры клана взяли под свое крыло датскую команду **level**, члены которой и составят костяк обновленной "девятки".

В Далласе, США, прошел ежегодный турнир **QuakeCon 2003**. Вся российская околоигровая общественность дружно болела за **LeXeR'a**, получившего хороший шанс повторить свой прошлогодний успех. Увы, этого не произошло. То ли американцы за последнее время стали играть лучше, то ли **LeXeR** недостаточно серьезно отнесся к подготовке, однако на этот раз россиянину пришлось уехать домой несолоно хлебав-

ши. Ну а первое место, а вместе с ним и кругленькую сумму \$20.000 за победу в чемпионате по **Quake III** получил неугоми-мый **ZeRo4**, не устающий радовать соотечественников своими успехами. Лучшим кланом номинации **Quake III CTF** оказался американский **Cloud9** (\$10.000), а турнир по **Return to Castle Wolfenstein** выиграли ребята из шведского клана **infensus** (\$20.000). ■

[Фотографии предоставлены сайтом **Cyberfight.ru**]

Интервью: Илья Илюхин (ilya@igromania.ru)

КИБЕРСПОРТ Интервью

Интервью с TillerMaN: "Я привык полагаться только на себя"



▲ TillerMaN собственной персоной.

Уже во времена **Starcraft** и **Warcraft II** его имя стояло в первых строчках мировых киберспортивных рейтингов. С выходом третьей части **Warcraft** он приобрел еще большую популярность, выиграв ряд турниров (**VGA Warcraft III**, **Intel Masters**, **Warcraft Replays**) и став од-

ним из лучших игроков **WC3** в составе крупнейшего клана **4k** (**The Four Kings**), который спонсирует сама **Intel**. Тиллер любезно согласился ответить на вопросы "Игромании".

"Игромания" [И]: Привет, TillerMaN! Для начала расскажи о себе. Чем ты увлекаешься, помимо киберспорта? У тебя есть постоянная работа?

TillerMaN: Меня зовут Йен Гердвуд (Iain Girdwood), 27 лет, живу в Шотландии, Глазго. Ник я взял совершенно случайно: из названия песни **Tea for the Tillerman** Кэ-та Стивенса.

Кроме компьютерных игр, у меня множество других увлечений. Как и все, я люблю слушать музыку, смотреть фильмы, читать... Из экстремальных видов спорта предпочитаю горный байкинг. А на хлеб зарабатываю работой в казино. На жизнь хватает. Да и киберспорт иногда дает солидный приработок.

Сейчас я много времени отдаю игре в **Warcraft III** — грядут крупные чемпионаты: **CPL**, **WCG** и другие с серьезными призовыми фондами.

[И]: А почему больше всего тебя привлекает именно эта игра? Кстати, ты играешь во что-нибудь еще, кроме **Warcraft**? Хотя бы для развлечения?

TillerMaN: Ну, я играю в **Warcraft** в основном потому, что сейчас это самая популярная стратегия, и особенно радостно то, что **Blizzard** ее постоянно совершенствует, выпуская один патч за другим.

Возможно, в этой игре нет такой динамики и, главное, баланса, как в **Starcraft**: **Broodwar**, но тем не менее это определенно одна из лучших RTS, которые я когда-либо видел.

Из других игр меня интересуют только хиты — **Quake III**, **UT 2003**, **GTA III**, **Medal of Honor**. На "середнячков", к сожалению, не хватает времени. С нетерпением жду **Half-Life 2**, **Doom III**, **Thief 3** и **Deus Ex 2**.

[И]: Что, по-твоему, самое важное в игре в **Warcraft**? Мастерство, талант, удача?

TillerMaN: Конечно, важны все эти составляющие, трудно выделить что-то одно, но, как бы то ни было, главное — уделять игре максимум времени и постоянно тренироваться. А удача и мастерство придут со временем.

[И]: Как ты думаешь, насколько важен показатель **APM** (**actions per minute** — количество действий в минуту)?

TillerMaN: Лично я считаю — абсолютно не важен. Я видел топ-игроков и с **APM 100**, и с **250**. Уровень игрока не зависит от **APM**. Если у человека показатель больше ста, это хорошо, больше, думаю, и не надо. А вот **240** — уже чересчур. Ведь такое количество действий означает, что геймер дает кучу лишних команд. Например, щелкает по одному и тому же юниту 20 раз подряд. Типичное явление для корейских игроков.

[И]: Давай перейдем к животрепещущей теме **WC3** — балансу. Считаешь ли ты, что в игре есть раса, имеющая преимущество перед другими? Что бы ты изменил, если бы был разработчиком?

TillerMaN: Пока еще рано об этом говорить, ведь аддон **The Frozen Throne** вышел совсем недавно. Тем не менее, по моим субъективным оценкам, в патче 1.12 раса людей однозначно превосходит нежить, а нежить в свою очередь сильнее, чем ночные эльфы. Вот что бы я сбалансировал.

[И]: За кого ты предпочитаешь играть и на какой карте?

TillerMaN: Больше всего мне по душе старый добрый **Lost Temple** из классической **Warcraft**. Я откровенно ненавижу его новый, "ледяной" вариант в **TFT**. Играю я сейчас за нежить и людей.

[И]: Играешь ли ты в клановые игры, или только 1x1?

TillerMaN: Никогда не играю в клановые игры, просто мне не по душе игра с напарником. Я привык полагаться только на себя.

[И]: Какой стратегии игры ты обычно придерживаешься? Как тебе нравится стратегия, предполагающая быстрое строительство второй базы, раздражение противника и быстрое развитие?

TillerMaN: Все зависит от того, что делает мой противник. Основываясь на этом, я подбираю контртактику. Да, я могу его немножко позлить в начале, но в целом — моя игра не использует какую-то одну стратегию.

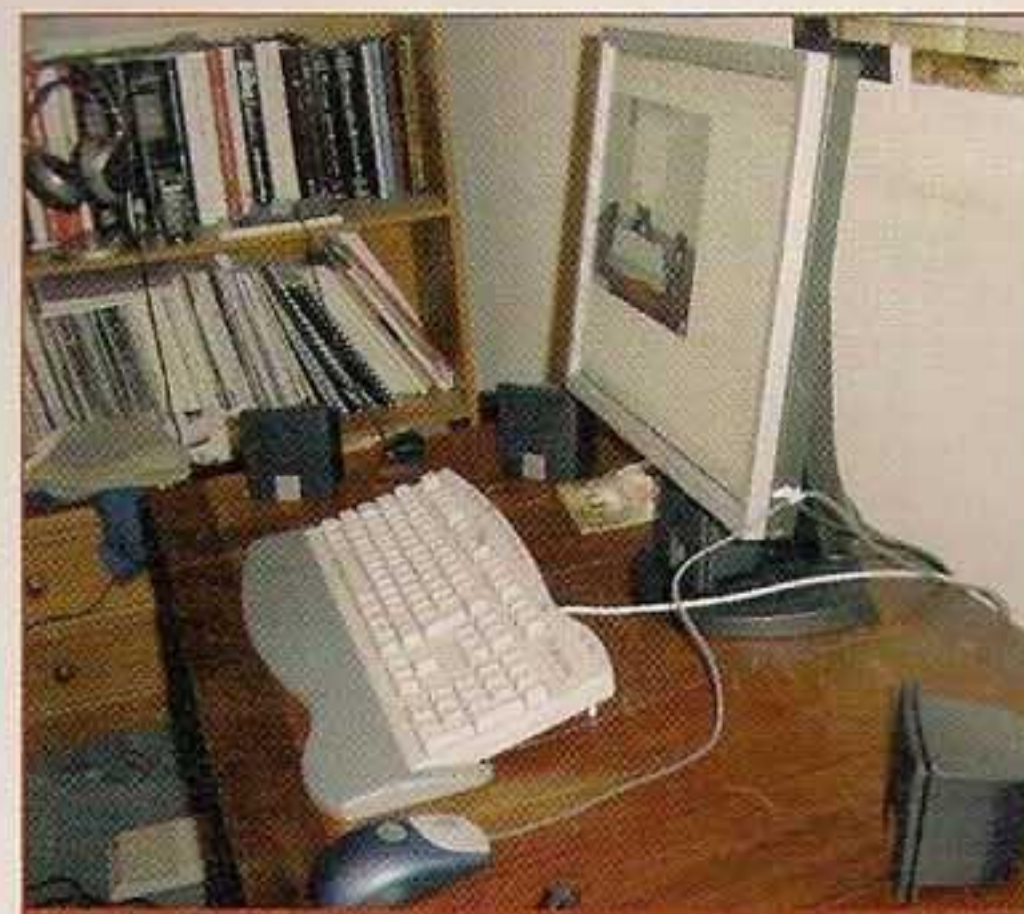
[И]: Что ты думаешь о российских прогеймерах? Слышал ли ты о таких игроках, как **Soul**, **Ranger**, **BigMan**, **Asmodey**?

TillerMaN: Я не только слышал о них, но и встречался с ними на турнирах. И не только с теми, кого ты назвал, но еще и с Кармой. Все они — первоклассные игроки.

[И]: Есть ли будущее у киберспорта?

TillerMaN: Несомненно, есть! Популярность компьютерных игр растет с каждым годом и уменьшаться не думает.

[И]: Ну что ж, спасибо за интервью, Тиллер! Удачи тебе на **World Cyber Games 2003**! ■



▲ "Рабочая лошадка" TillerMaN'a: **P4 2 GHz, 512 MB DDR, Radeon 9700 Pro Video, Logitech Optical Mouse, Everglide Mat, 19" monitor**. Впечатляет?

КИБЕРСПОРТ Репортажи

Международный чемпионат по авиакиберспорту

22-23 августа в рамках международного аэрокосмического салона МАКС-2003 при поддержке компаний Saitek и "1C" прошел долгожданный международный чемпионат по авиакиберспорту на базе игры "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения".

Чемпионат проходил при поддержке Федерации авиационного спорта России и Международной федерации авиаспорта (FAI). Такое высокое внимание к мероприятию отнюдь не случайно — ведь по сравнению со всеми предыдущими соревнованиями среди "виртуальных авиаторов" чемпионат на МАКСе отличался невиданным доселе масштабом. Всего в воздушных боях участвовало более ста пилотов, причем не только из России, но и с Украины, из Белоруссии, Литвы и Югославии.

Соревнования проводились в двух номинациях: в первый день чемпионата проходили "индивидуальные" сражения — один на один, а на второй день пилоты соревновались в парных боях.

Несмотря на многочисленные трудности, связанные с проведением чемпионата на территории хорошо охраняемого авиационного комплекса в Жуковском, организаторы постарались сделать все для удобства зрите-

лей и участников. Единственное, что немного подпортило организацию — не все пилоты из тех, что зарегистрировались в чемпионате, пришли на соревнования. Из-за неявки участников судьям пришлось засчитывать многочисленные "технические поражения"...

Дабы виртуальные пилоты не списывали свои поражения на "случайности", каждый поединок состоял из трех боев, и победа засчитывалась только после двух удачно сыгранных дуэлей. Что же касается самих вылетов, то начало чемпионата не принесло никаких неожиданностей. Все сражения проходили быстро, четко и крайне профессионально. После предварительного отсеивания конкурентов до четвертьфинала добрались только лучшие — пилоты из виртуальных эскадрилий =FB= ("Летающие Бараны"), SLI и 71AP. Вот тут-то и начались сюрпризы. Летчики клана =FB= обошли всех своих соперников. Если говорить конкретно, то =FB=LOFT подбил 71AP_IRBIS, =FB=VikS одержал верх над SLI=Vector_01=, а =FB=Kgach в упорной борьбе одолел SLI=Vintik_69=. Только =FB=Storm не смог в полной мере насладиться победой, так как по результатам жеребьевки ему пришлось сразиться против своего

коллеги по "клану" — юного вундеркинда, десятилетнего пилота Кузи.

На момент закрытия игрового павильона не были сыграны полуфинальные и финальные игры; организаторы решили перенести их на следующий день. И вот 23 августа наконец-то стало ясно, чья виртуальная эскадрилья самая сильная в России. В номинациях "Индивидуальный воздушный бой" и "Воздушный бой в парах" все шесть призовых мест остались за =FB=. В целом места распределились следующим образом: первое место — VikS; второе место — Kgach; третье место — Storm; четвертое место — LOFT; первое место в парных сражениях — Kgach + VikS; второе место в парных сражениях — LOFT + TL.

Помимо призов от Saitek и "1C", в качестве награды все победители получили возможность полетать на настоящем реактивном самолете L-39. Тридцатого августа победители чемпионата совершили несколько незабываемых полетов под руководством пилотов эскадрильи "Русь".

Проведение следующего чемпионата под эгидой Saitek планируется на 21-23 февраля 2004 года. Следите за нашими новостями! ■



▲ На стенде "1C" в "Ил-2 Штурмовик" играли настоящие пилоты из итальянской эскадрильи.



▲ На чемпионате вундеркинд Кузя вновь показал все свое недюжинное мастерство.



▲ LOFT и VikS — непобедимые виртуальные авиаторы из клана "Летающие Бараны".



▲ Наша корреспондентка отважно готовится взойти на борт реактивного L-39.



ВЬЕТ КОНГ





СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Battle Packman

Коды игровых уровней по порядку, начиная со второго: GSHS6S, JSJDF7, VOVANZ, KWHH2J, MLKSAL, KDMWQS, KAHDND, ZXKA62, JMNCH6, PODSHJ, VETER1, FJD6HH, MONST6, HSPOQ1, GERGW4, NBC721, GRIGR1, HELLO0, JSYUYD, LJNSJ2, JSS733, DH32HS, 324BNC, JSNHU, NCVKDW, QUWEYN, 2HBVD3, JKD3KL, KFJHFN, JF2H7, MAP1AT, LOUW23, NCBDE3, POIENM, DUPLK3, CJDD3S, SERP76, THEEND.

Коды работают с версией игры 1.2. В более поздних версиях могут и не работать.

Big Biz Tycoon 2

Запустите игру с параметром **mo_money** — в самом начале игры получите 1500000 убитых енотов. Параметр нужно вводить либо в графе "Путь", либо в свойствах ярлыка, либо в командной строке.

Cave In

Коды вводятся во время игры.

Warpml — дополнительные жизни.

Warpmf — дополнительное время на прохождение миссии.

Warprc — начало записи демки.

Warprs — окончание записи.

Warpl — проиграть запись.

Inner Space

Во время игры нажмите клавишу **Del**, затем одну из следующих:

F8 — неуязвимость.

F3 — зарядка пушек.

F7 — три самые мощные пушки для корабля.

F4 — вызов демона на уровень.

1 — мгновенно выиграть уровень.

6 — заправка корабля топливом.

7 — добавляет оружие Wildcat.

9 — увеличение мощности ускорителей.

Если коды не работают, попробуйте вводить их одновременно с **Del**. Коды работают, только когда вы находитесь в **Demon's Gate**.

Pacific Gunner

Зайдите в пункт "История" в игровом меню и введите дату **6 августа 1945 года** (в этот день на Хиросиму сбросили атомную бомбу). В нижнем правом углу экрана увидите мелькающее изображение книги. Нажмите на нее, чтобы получить доступ к кодам. Имейте в виду, что использовать коды можно только один раз за всю игру.

W — выиграть миссию.

L — проиграть миссию.

A — перезарядка оружия.

K — убить всех видимых врагов.

Чтобы еще раз воспользоваться кодами, введите дату **9 августа 1945** (Нагасаки).

Postal Plus

Несмотря на то, что первая часть игры **Postal** вышла много лет назад, локализована в России она была совсем недавно. Речь идет о несколь-

ко модифицированной игре, выпущенной не так давно компанией "Акелла". Коды вводятся во время игры.

IAMSOLAME — неуязвимость.

GIMMEDAT — все предметы и оружие.

CARRYMORE — удвоить количество патронов к каждому виду оружия.

HEALTHFUL — здоровье.

THICKSKIN — полная броня.

DAWHOLEENCHILADA — все разрывное оружие (гранаты, ракеты и прочее).

EXPLODARAMA — дублирует предыдущий код.

THERESNOPLACELIKEOZ — пропуск уровня.

CHTPOS — броня и полное здоровье.

CHTSOP — ракетница и 50 самонаводящихся ракет (работает не всегда).

Realms of Arkania: Blade of Destiny

Когда окажетесь на острове **Runishaven**, идите в пещеру. На первом этаже (уровне) пещеры находится место для подношений. Положите туда 999999 золотых (это можно сделать, даже если на счету во много раз меньше) — и вы получите 999999 реальных монеток.

Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy

Вызовите клавишей "~" консоль, в которой можно прописать следующие коды:



Devmapall — мастер-код. Открывает доступ к остальным кодам.

God — неуязвимость.

Noclip — режим прохождения сквозь стены.

Notarget — невидимость.

Give all — все оружие и инвентарь.

Give health x — получаете x единиц здоровья.

Setforceall x — повышает навык владения Силой до уровня x. Максимум — 3. О дополнительных возможностях кода читайте в рубрике "Easter Eggs".

Viking Child Prophecy

Коды уровней следует вводить в специально отведенном для них меню.

NUGGETS — лес.

BOUNCING — мост.

BUSTFOOT — лабиринт.

REDDWARF — пирамида.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рас-



сказано о том, как создаются **трейнеры** (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

Kog gocmyna: Paü (Paradise Cracked)

01366EB0 — сила.

01366EB4 — реакция.

01366EAC — аккуратность.

01366EA4 — интеллект.

01366EB8 — класс вождения.

01366EA0 — здоровье.

Delta Force: Land Warrior

00716AAC — патроны в обойме для M-249.

007169F0 — патроны для AT-4.

00716AB0 — патроны для FM-MAG.

00716A90 — PSG 1.

00716AD4 — MP-5.

00716AC0 — Steyr.

00716ABC — G-11.

00716AB4 — M-4.

00716AC8 — AK-47.

00716A94 — M-82

00716BF8 — задержка взрыва гранаты (в секундах).

Might & Magic VIII

00B214D4 — деньги.

00B23374, **00B28AEC**, **00B2509C**,

00B2FF8C, **00B405F4** — здоровье всех ваших бойцов в порядке очередности.

00B23378, **00B28AF0**, **00B250A0**, **00B2FF90**, **00B405F8** — мана, по тому же принципу.

00B23370, **00B28AE8**, **00B25098**, **00B2FF88**, **00B405F0** — то же самое для способностей.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

054FC360 — набранные очки.

06AA9E4C — занимаемое место в рейтинге.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — применить для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Postal Plus

Основные игровые ресурсы лежат в поддиректории **Res**, в каталоге игры.

<Каталог игры>\Res\Cutscene — вступительные картинки к уровням и некоторые элементы меню.

<Каталог игры>\Res\Editor — ресурсы игрового редактора.

<Каталог игры>\Res\Levels — файл конфигурации с параметрами уровней. Редактируется

стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\Res\Savegame — каталог с сохраненными играми.

Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy

<Каталог игры>\Base — папка с основными игровыми ресурсами.

<Каталог игры>\Base\Saves — директория с сохраненными играми.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Botroutes — файлы с вэйпонтами ботов для карт многопользовательской игры.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Configs — файлы конфигурации.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Levelshots — картинки уровней с экранов загрузки.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Maps — игровые карты, как для одиночной игры, так и для многопользовательской.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Music — музыка.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Scripts — скрипты, описывающие AI персонажей.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Sound — папка со всеми звуками, разбитыми по поддиректориям.

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Strings — файлы с заданиями и прочими текстовыми параметрами, так или иначе отображенными в игре. Открываются стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\Base\assets0.pk3\Video — видеофайлы в формате .roq.

<Каталог игры>\Base\assets1.pk3\Effects — папка с различными спецэффектами.

<Каталог игры>\Base\assets1.pk3\Gfx — текстуры.

<Каталог игры>\Base\assets1.pk3\Shaders — шейдеры.

<Каталог игры>\Base\assets1.pk3\Textures — снова текстуры.

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Botfiles — файлы конфигурации для ботов в мультиплеере.

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Fffx — конфигурация управления на все имеющиеся девайсы (джойстик, клавиатура, мышь).

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Forcedfg — файлы конфигурации стилей владения Силой в мультиплеере.

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Menu — текстуры и прочие элементы игрового меню.



рисунки. А также файлы скриптов.

<Каталог игры>\Dev\Logs — логи различных видеокарт. Сюда запишется конфигурация вашей видеокарты с рекомендуемыми настройками.

<Каталог игры>\Ini — большое количество игровых настроек, скриптов и файлов сценариев.

<Каталог игры>\Ini\Txt — тексты разговоров персонажей.

<Каталог игры>\Levels — текстуры уровней в формате .bmp.

<Каталог игры>\Saves — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Snd — звуки.



В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Age of Empires

Во время игры нажмите Enter и вводите коды в появившейся строке.

MEDUSA — все крестьяне становятся медузами. Если медузу убьют, она превратится в черного всадника. Если убьют всадника, он превратится в тяжелую катапульту.

DIEDIEDIE — все воины умирают.

REVEAL MAP — показать всю карту.

NO FOG — убрать туман войны.

PEPPERONI PIZZA — 1000 единиц пищи.

COINAGE — 1000 единиц золота.

WOODSTOCK — 1000 единиц дерева.

QUARRY — 1000 единиц камня.

STERIODS — мгновенное строительство любых зданий.

PHOTON MAN — солдат с лазерной пушкой.

BIGDADDY — джип с ракетной установкой.

GAIA — позволяет контролировать животных.

Но при этом вы теряете контроль над людьми.

HOME RUN — выиграть миссию.

Age of Empires: Rise of Rome

Коды впечатываются в окне чата.

King Arthur — превращает птиц в драконов.

Grantlinkspence — увеличивает силу и здоровье животных.

Big momma — машина с ракетной установкой.

Convert this! — маг, который бросается молниями.

Stormbilly — мощный робот.

Photon man — космонавт с лазерным ружьем.

Upsiffllintmobile — лучники будут стрелять намного быстрее.

Flying dutchman — джаггернаути получают способность летать.

Age of Empires 2: The Age of Kings

Во время игры нажимаете Enter и пишете коды:

MARCO — открыть всю карту.

POLO — убрать туман войны.

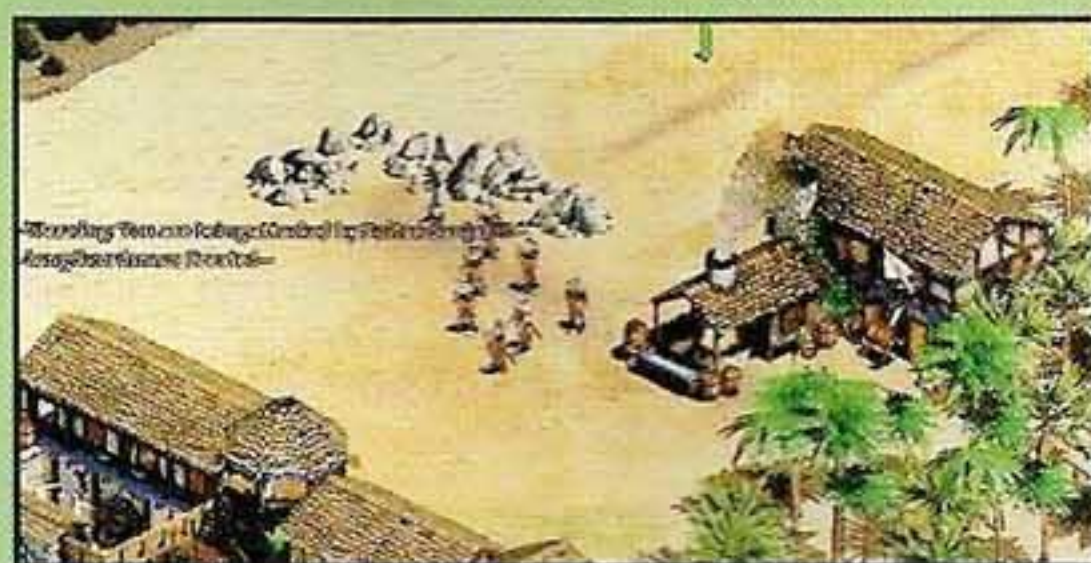
ROCK ON — 1000 камня.

LUMBERJACK — 1000 дерева.

ROBIN HOOD — 1000 золота.

CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 пищи.

AEGIS — мгновенная постройка зданий.



NATURAL WONDERS — контроль над животными.

HOW DO YOU TURN THIS ON — современная машина.

TO SMITHEREENS — саботажник.

BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.

I R WINNER — мгновенная победа.

В игре также существуют специальные настройки, которые можно активировать из командной строки. Для этого добавьте следующие параметры при запуске игры в строку "Путь", в свойствах игрового ярлыка:

-800 — смена разрешения на 800x600.

-1024 — смена разрешения на 1024x768.

-1280 — смена разрешения на 1280x1024.

-Mfill — лечит проблему цвета с некоторыми видеокартами.

-Msync — убирает баги с некоторыми звуковыми картами. Особенно актуально для Sound Blaster.

-NoMusic — запустить игру без музыки.

-NoSound — запустить игру без звуков.

-NoStartup — запустить игру без вступительных видеороликов.

Все вышеприведенные коды работают в игре Age of Empires 2: The Conquerors.

Arcanum



0D15687D, 0D15687F, 0D156880 — очки опыта.

014D3C58 — деньги.

005F1E99, 005F1E9B, 005F1E9C — очки ходо, не рекомендуется ставить больше максимально возможного для текущего уровня вашего персонажа. Лучше заморозить значение.



Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Star Trek: Elite Force 2

Super Munro

Star Trek: Elite Force 2 удивительно богата на easter eggs. Самым оригинальным "пасхальным яйцом" является встроенная мини-игра наподобие легендарного Super Mario, в которую большинство когда-то резалось на приставках Dendy и Super Nintendo. Спрятана эта пасхалка на первом уровне четвертой миссии (Demise) — Attrexian Station Level 1a. В комнате, дверь в которую открывает ваш помощник-инопланетянин и в которой хранится пушка Attrexian Arc Launcher, выстрелите в стену (если оружие слабое, повторите выстрел несколько раз), находящуюся как раз напротив входа. Если вдруг будут



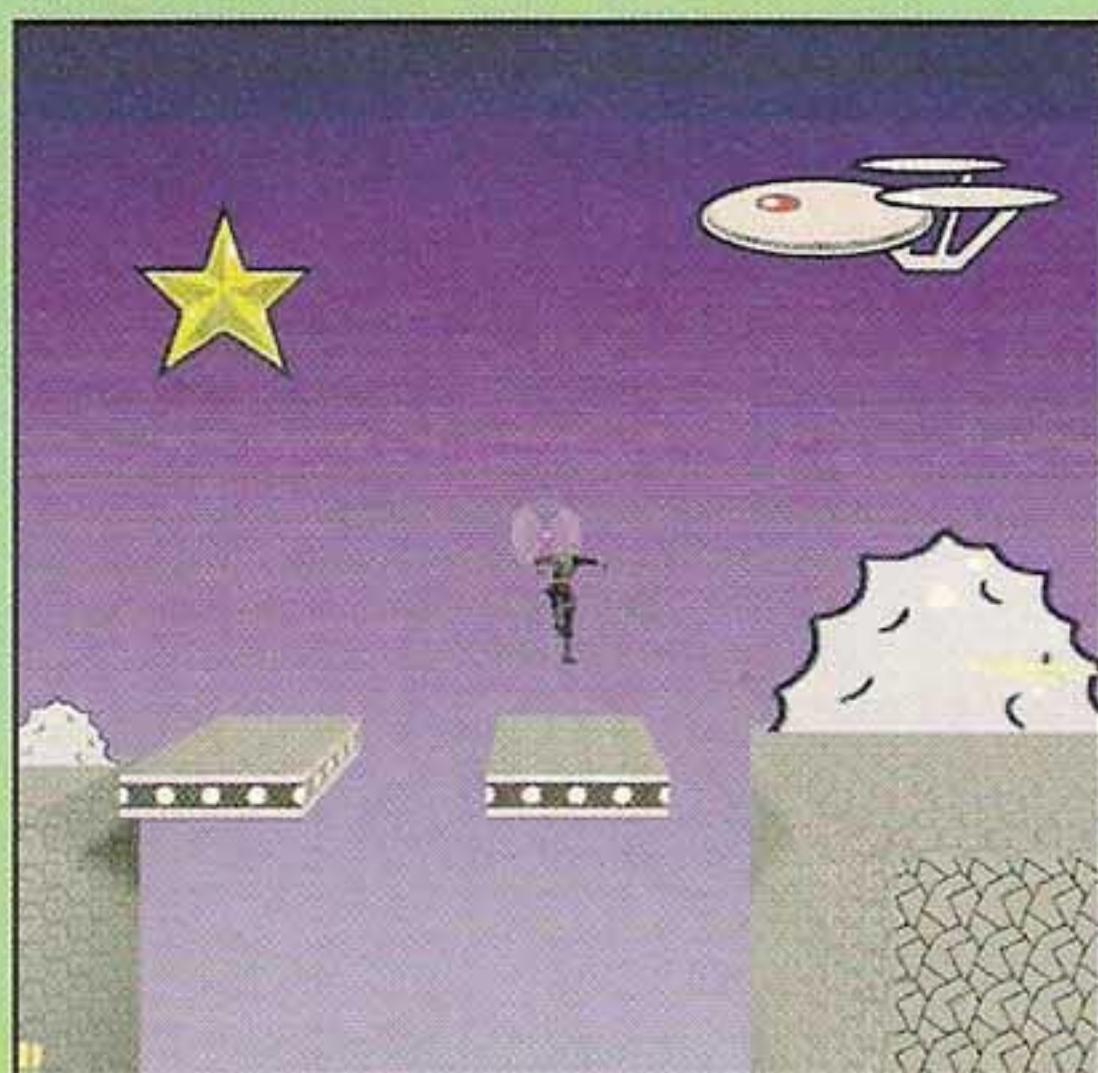
<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Models — модели игрока, ботов и NPC, плюс оружие и предметы интерьера.

<Каталог игры>\Base\assets2.pk3\Ui\Assets — текстуры игрового меню.

Vietcong

<Каталог игры>\Cfg — конфигурационные файлы. Открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\Dev — в поддиректориях этой папки лежат некоторые игровые текстуры и



▲ Игра напоминает Super Mario.

проблемы с нахождением заветной стены, воспользуйтесь Tricoder, переведя его в режим Structural Integrity View, и тщательно обследуйте всю комнату. В стене образуется дыра, через которую вы можете проникнуть в небольшую комнату с ящиками и большой трубой (наподобие тех, что были в игрушке Super Mario). Упав в трубу, вы попадете в мини-игру с видом сбоку, в которой, прыгая по платформам, должны собрать пять призов в виде золотых космических корабликов. Если вы упадете в пропасть, то вернетесь в основную игру. Чтобы снова почувствовать себя в шкуре Super Mario, еще раз залезьте в трубу. Мини-игра выполнена очень качественно: для нее даже написана специальная музыка.

Секретные миссии

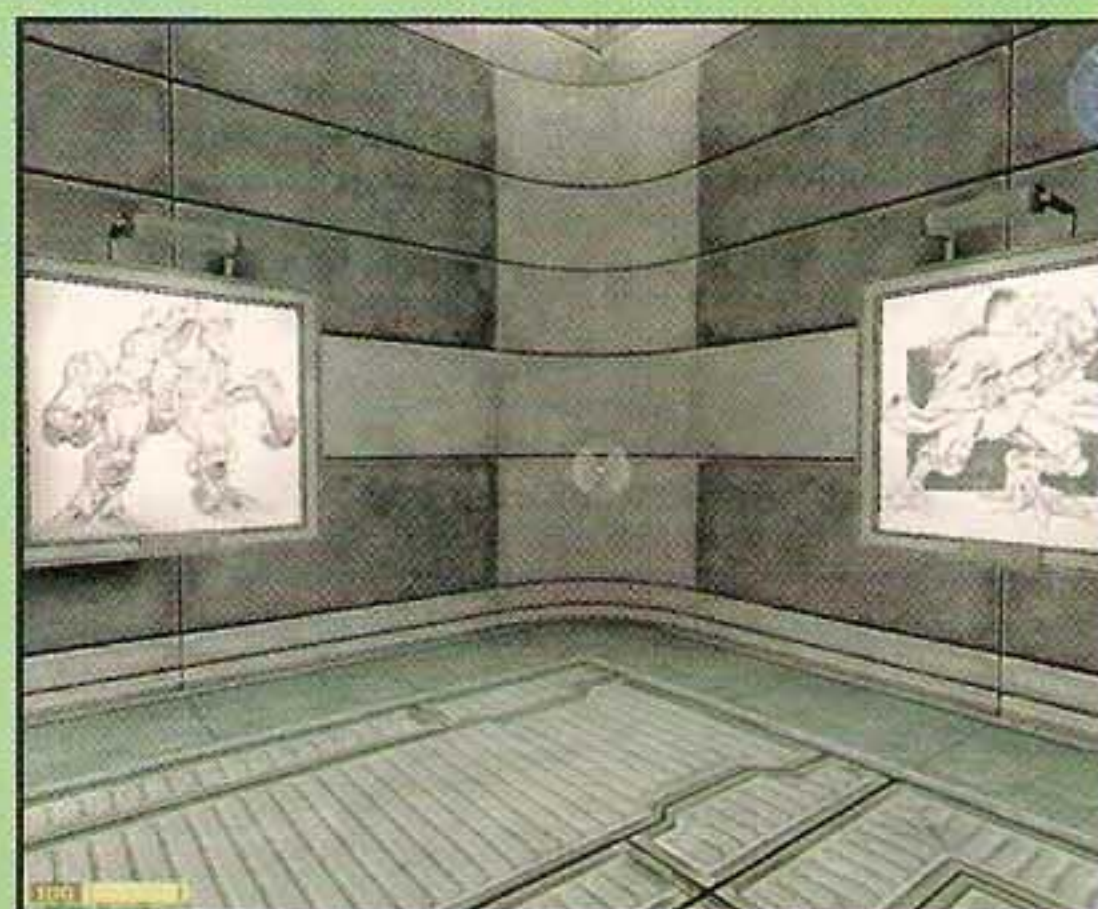
Есть в Elite Force 2 и другая мини-игра — тоже весьма увлекательная. Чтобы сыграть в нее, а также получить доступ к пяти секретным миссиям, вы должны пройти игру, собрав определенное количество золотых космических корабликов (Golden Starships), которые разложены на уровнях в секретных местах. Выполнив эту нелегкую задачу, вы сможете вызвать из главного меню игры пункт **Secrets**, через который и осущес-



твляется доступ к секретным уровням. Найдите 10 космических корабликов, чтобы открыть карту Swamp Cabin (уничтожение чужих в заброшенном доме), 20 — Shuttle Shootdown (сражение с космическим кораблем), 60 — Alien Cloning



Facility (зачистка лаборатории по клонированию чужих), 45 — Concept Art Gallery (своеобразная картинная галерея с изображениями чужих), 70 — Character Model Gallery (собрание всех геро-



ев игры). Собрав 35 призов, вы сможете поиграть в мини-игру (напоминает Resident Evil), где вы, управляя персонажем по имени Korban, должны отбиваться от нападения чужих.

Впрочем, чтобы увидеть все эти пасхалки, не обязательно собирать призы и вообще проходить игру, можно пойти более простым путем. Вызовите в игре консоль нажатием клавиши "~" (тильда) и введите команду map X, где X — название нужной вам карты (а точнее, соответствующего ей bsp-файла, находящегося в архиве pak10.pk3 из папки \base). Вот наименования



секретных уровней: secret1.bsp — Swamp Cabin, secret2.bsp — Shuttle Shootdown, secret3.bsp — Cloning Facility, zoo1.bsp — Concept Art Gallery, testMorph — Character Model Gallery, ef2_minigame2.bsp — мини-игра. Пропишите нужную команду и наслаждайтесь игрой.



▲ Отбиваться от чужих, имея на руках только оружие ближнего боя, — дело весьма непростое.

Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy

Консольная команда selforceall 4, которую сами разработчики называют пасхалкой, открывает доступ к четвертому уровню владения Силой. На уровне, помимо еще более мощных силовых атак, вы сможете "побывать в шкуре" противника, скастовав на него заклинание Mind Trick. Работает на всех живых существах, кроме боссов.

Заклинание также действует на летающе-

го трехпушечного робота (небольшая сфера с тремя пушками посередине). Вот только пострелять из пушек не удастся. Зато, вселившись в робота, очень удобно разведать местность, по которой через некоторое время придется пробираться. Помните, в кого бы вы ни вселились, пока не начнете стрелять, вас никто не тронет. Пока вы находитесь в теле противника, ваше собственное тело может погибнуть от рук врагов. Поэтому будьте осторожны. Вернуться в свое тело можно, еще раз использовав Mind Trick.

Еще одна команда-пасхалка — g_saberrealisticcombat 1 — позволяет добавить в игру настоящую расчлененку: от ударов вашего светового меча враги будут разлетаться в кровавое месиво. Данный трюк работает только на персонажах-людях (и других гуманоидах), которые не одеты в броню. То есть имперских пехотинцев расчленишь не получится.



На уровне Vjun (крепость Вейдера) есть место типа ремонтной мастерской для дроидов. Там на вас впервые нападет темный джедай с двумя мечами. Если посмотреть на "разделочный стол", можно увидеть нарезанного СЗРО.

Если вы решите закончить игру, перейдя на темную сторону Силы, обязательно посмотрите до конца последний скриптовый ролик (тот, что идет после обычного видеоролика). Вы увидите очень интересную сцену. Джейден стоит у окна имперского разрушителя, а рядом, слева, лежит труп задушенного офицера. Очень похоже на известную сцену из пятого эпизода, вот только не хватает камеры для съятия дыхательного аппарата Вейдера. А так — все в лучших традициях. ■



Над рубрикой "КОдекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy) — Александр Опальский aka Magician (ai@igromania.ru).

"Easter Eggs" (Star Trek: Elite Force 2) —

Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

ЭТО РАДОСТЬ

101.2 fm



www.dinamitfm.ru

СЛУШАЮ И УЛЫБАЮСЬ

180 городов вещания

Москва-101,2FM/Санкт-Петербург-103,4FM/Владивосток-105,3FM/Владикавказ-104,5FM/Екатеринбург-102,0FM/Ереван-107,0FM/Иркутск-103,1FM/Казань-104,7FM/
Кемерово-101,8FM/Кишинев-92,1FM/Махачкала-104,8FM/Нижний Новгород-96,0FM/Новосибирск-107,7FM/Пермь-99,4FM/Пятигорск-105,8FM/Ростов-на-Дону-104,6FM/
Саратов-103,0FM/Ставрополь-106,8FM/Сургут-104,2FM/Тюмень-73,97FM/Улан-Уде-102,8FM/Челябинск-107,3FM и др.



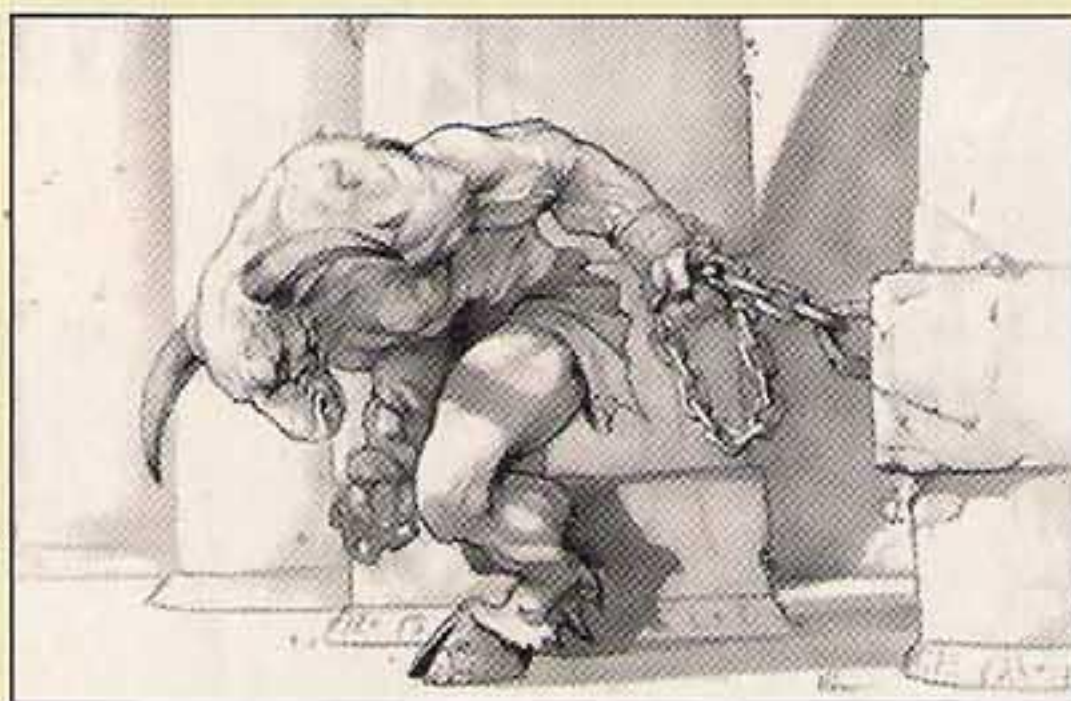
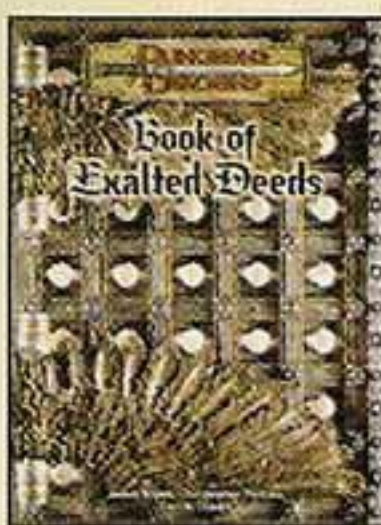
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

Dungeons & Dragons

Как говорится, добро обязательно победит зло, поставит на колени и зверски прикончит. Вслед за *Book of Vile Darkness* *Wizards of the Coast* выпускают в этом октябре продолжение линейки "только для взрослых" — *Book of Exalted Deeds*. 192-страничный том в твердой обложке предназначен для игроков, решивших посвятить своих персонажей абсолютному добру. Что именно в таком труде может травмировать неокрепшую детскую психику — не сказано. Вроде бы все как всегда: новые порции навыков, рас, престиж-классов, заклинаний, волшебных предметов, просветленных существ и небесных протагонистов. Или, может быть, последние сошли с картин Бориса Вальехо? Разобраться можно будет в октябре — за 33 североамериканских доллара.



которую вам пришлют подписанную же литографию Элмора. Ну а самые удачливые выиграют в лотерее настоящую картину фэнтезийного мэтра.

Fantasy Flight Games завершает работу над своим новым d20-сеттингом *Dawnforge*. Его жанр определяется как героическая фэнтези золотого века. На дворе — мифическое время древних цивилизаций — Нуменор "Властелина колец" и Истар "Саги о копье". Мир населяет громадное количество разумных рас, многие из которых — вовсе не то, чем их привыкли представлять. Например, гиганты являются единой нацией, управляемой Королем Бурь и пошедшей ради своих национальных интересов на нелегкий мир с гномами. У минотавров присутствуют сложная племенная культура и развитые представления о чести. Люди же, как всегда, разнообразны: например, обитатели Сонных островов рождаются первоклассными моряками и пловцами, морская соль у них в крови. У каждой расы есть характерные черты, которые приобретаются ее представителями не сразу, а постепенно, с продвижением в уровне.

d20 Modern

В сентябре *Wizards of the Coast* выпустили *Menace Manual* — 224-страничный каталог опасностей, которые могут возникнуть на пути рядового приключенца в *d20 Modern*. Злодеи, чудовища и прочие антагонисты, детальные описания реально существующих организаций (в том числе ЦРУ) и таких созданий, в существовании которых наука еще не определилась (таких как снежные люди). Впрочем, авторы напоминают, что любая из описанных в книге существностей может стать как противником персонажей, так и их союзником.



d20 System

Компания *Tintagel Media* и один из корифеев фэнтезийной иллюстрации *Ларри Элмор/Larry Elmore* запускают новый проект — серию коллекционных карт *New Beginnings*. Серия будет состоять из 90 карт, на которых нам обещают разместить фрагменты новейших иллюстраций Элмора, 45



из которых еще не были нигде опубликованы. Кроме рисунков, на карточках вы найдете "секретную" интернет-ссылку, отправившись по которой, обнаружите игровые характеристики для *d20 System*, описывающие изображенные объекты. В бустер (стоимостью 3,3 доллара САСШ) будет входить 9 карт с рисунками и 1 — с текстовой информацией. Дисплей будет содержать 30 бустеров плюс одну карточку с подписью художника. Наконец, в каждую коробку с дисплеями будет вложена специальная карточка, в обмен на

Новости ККИ

Magic The Gathering

Итак, отгремел Чемпионат Мира! По итогам трех дней упорной борьбы определились лучшие 8 игроков, и новичков среди них не было. После затяжных поединков в формате *Standard Constructed*, которые впервые можно было смотреть в живой видеотрансляции, немец *Daniel Zink (Wake)* в финале победил японца *Jin Okamoto (Wake)*. В командных соревнованиях в очередной раз выиграли американцы, расправившиеся в финале с финнами. Российская сборная пришла 25-ой в этом тяжелом забеге, а украинская — 38-ой.

Менее заметными на фоне такого события оказались два *Grand Prix* формата *Onslaught Block Constructed: Grand Prix London* и *Grand Prix Yokohama*. На первом из них в финале *Diego Ostrovich (Goblins)* вырвал победу у *Yann Hamon (RGB)*. Еще в топ 8 были замечены аж четыре *RW Slide*, вторые *Goblins* и одинокий *UW Control*. В Японии этот формат видят весьма схоже с Европой, а потому в финале двух *RW Control Shu Komuro* обошел *Kazuki Kato*.

Еще один крупный турнир *Grand Prix Atlanta* прошел в формате *Standard Constructed*. Несмотря на то, что в топ 8 были замечены ровно семь американцев, именно одинокий немец *Marko Blume (Wake)* поставил финальную точку, победив *Matt Linde (BW Control)*. Были сбиты в полете два *Goblins*, *Goblin Bidding* под управ-

лением и дизайном самого *Зви Мовшовица*, два *RG* и еще один *Wake*.

12-14 сентября 2003 г. в Бостоне (США) состоится *Pro Tour Boston*. В числе участников молодежная команда из России в составе *Алекса Яценко*, *Андрея Осипова* и *Владимира Ветрова*. Пожелаем им успехов: на турнире можно выиграть аж 60000 долларов (первое место)!

Из новостей *DCI banned/restricted* объявлений: в формате *Extended* нас покинут *Goblin Lackey*, *Entomb* и *Frantic Search*. По заявлению ответственного представителя *WotC*, сделаны эти изменения для замедления некоторых излишне резвых колод и игры в целом.

Новости *MTGO* слегка огорчают. Весьма перспективная и новаторская версия игры 2.0 оказалась слишком большой неожиданностью как для сервера, так и для разработчиков. Огромное количество недоработок повлекло за собой несколько недель непрерывных падений сервера. Сейчас ситуацию в онлайне можно назвать стабильной.

Другие ККИ

Хорошая новость для поклонников *Warhammer 40K*. С августа в клубе "Одиссея" (Москва) и в клубах других городов началась серия турниров под кодовым названием "Возрождение: Битва на Истваане III". У турниров повышенный призовой фонд (1 бустер на 1 игрока). Чем больше Локальных турниров сыграно, тем выше рейтинг игрока. Верхушку рейтинга по итогам всех проведенных турниров ждут 100 призовых бустеров новой редакции, а победителей — крупные денежные призы. Играть в Большом турнире может любой игрок, хотя бы раз сыгравший в Локальных турнирах. Серия турниров приурочена к выходу новой редакции "Ересь Хоруса", которая ожидается осенью 2003 г. Подробности — на www.wh40k.ru.



В октябре выходит первый сет игры со странным именем *.hack//ENEMY*. Он называется *Contagion* и состоит из 130 карт: по 36 трех классических степеней редкости, 12 экстра-редких фойловых и 10 фойловых же премиальных. Стартеров будет два (стоимостью по \$12 каждый): *Kite* и *Black Rose*, в каждом по 60 фиксированных карт (в том числе по пять премиальных, в бустерах не встречающихся), поле для игры и 36-страничная книжка правил. В бустерах (стоимостью \$3,3) будет по 11 карт (1 редкая или экстра-редкая, 3 необычных и 7 обычных), причем экстра-редкие будут попадаться в каждом восьмом бустере. Действие игры разворачивается в фэнтезийном мире аниме. ■



Игра №1 в мире фантастики

MAGIC[®] The Gathering[®] Коллекционная Карточная Игра

"...Лучшие карточки за 10-лет истории игры.

Потрясающие иллюстрации известных художников.

Неповторимость каждой партии ГАРАНТИРОВАНА"

www.wizards.com

Core Game (Базовый Набор) -
всё, что необходимо для двух игроков.



ВНИМАНИЕ!!!! ОСЕННЕЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ MAGIC!

Вырежи купон и отправь его до 1 декабря 2003г. по адресу: 109029, г. Москва, а/я 29.
Каждый приславший получит большой постер-календарь на 2004 год.

Ф.И.О _____

Ваш возраст: _____

Играете ли Вы в Magic? Как давно? _____

Откуда узнали о Magic? _____

Почтовый индекс _____

Адрес: _____

Адреса в Интернете: www.sargona.ru и www.sargona.com.ua

Наши игровые клубы:

Москва: "Портал", м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1, тел. (095) 248-49-03

"Одиссея", м.Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1, тел. (095) 493-98-48

Санкт-Петербург: "Саргона", м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1, тел. (812) 445-10-54

Киев: "Легенда", м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б, тел. (044) 461-31-61.

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО

Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона (С) 2000, Логотипы Magic: The Gathering, The Magic: The gathering 10th Anniversary, Wizards of the Coast, включая символы "маны", имена персонажей и их отличительные характеристики, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. (С) 2003 Wizards.



Награда журнала
"1000 и 1 игрушка" -
Самая продаваемая игра





Классические сеттинги D&D



▲ Золотой дракон во всей красе.

Много лет назад я познакомился с миром ролевых игр. Тогда самой известной системой была *Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition*. Именно с нее я и начинал. Кубики, характеристики, классы, расы — все это было впервые, в новинку. И, конечно, фэнтези-миры — *Forgotten Realms*, *Greyhawk*,

Dark Sun, *Ravenloft*, *Dragonlance* — все эти магические названия тогда только начинали жить в нашем воображении. Об одном из них, в те времена самом легендарном, я и хотел бы сегодня вам напомнить. Встречайте *Dragonlance*!

Ты помнишь, как все начиналось?

Шел 1981 год. Молодой, неизвестный и безработный автор, надеясь наскрести денег хотя бы на обувь своему ребенку, отправляет в компанию *TSR* два своих пробных приключения (модуля). Вместо обещанных 500\$ он получает новую, перспективную работу. Так начинал один из основателей *Dragonlance* — *Трейси Хикман*. Затем последовало знакомство с *Маргарет Вэйс* и создание первых книг знаменитой «Саги о Копье», из которой со временем вырос целый мир. А параллельно с книгами создавались модули под *AD&D*.

В 1984 г. вышла первая трилогия — *Dragonlance Chronicles*, впервые переведенная у нас через 10 лет издательством «Северо-Запад» как «Сага о Копье». В том же году начали выходить модули серии *DL*, описывающие книжные приключения главных героев. В 1986 г. выходит вторая трилогия — *Dragonlance*

Legends, посвященная в основном дальнейшей судьбе двух героев первой части, близнецов *Рейстлина* и *Карамона*.

В те времена весь мир крутился вокруг «Саги о Копье». Любой новый рассказ продолжал или дополнял приключения ее персонажей, любая системная книжка или модуль развивали тему «Саги». Приключения главных героев — полужелфа *Таниса*, *Речного Ветра* и его жены *Золотой Луны*, эгоцентричного мага *Рейстлина* и его брата *Карамона*, рыцаря без страха (зато с большим двуручным мечом) *Стурма*, гнома *Флинта* и кендера *Тассельхофа* были наиболее интересны как читателям, так и авторам.

Созданный мир обладал некоторыми отличительными особенностями. Самой главной из них были драконы. Хотя драконы существуют почти во всех фэнтезийных мирах, ни в одном, за вычетом *Перна*, они не занимают столь важное место.

Драконы *Кринна*, а именно так называется мир «Саги», весьма многочисленны. Они постоянно участвуют в борьбе сил света с силами тьмы. Причем цветные драконы (белые, черные, красные, синие и зеленые) служат темной богине *Такхизис*, а металлические (золотые, серебряные, бронзовые, медные и латунные) — богу справедливости *Паладайну*. Главной боевой силой большинства эпических войн также являются драконы. Да и сам сюжет «Саги» повествует о возвращении в мир драконов и богов.

Магия здесь тоже самобытна. Магическая сила происходит от трех лун — *Солиари* (белая), *Лунитари* (красная) и *Нуитари* (черная). Эти луны одновременно являются тремя богами магии (вернее, есть два бога и богиня).

Маги в *Кринне* делятся на три школы, по цвету лун: *Белые Мантии* — это добрые маги, *Красные Мантии* — маги Равновесия и *Черные Мантии* — злые. Принадлежность к школе маг определяет после того, как пройдет *Испытание в Башне Высшего Волшебства*. Затем он может сменить цвет своей мантии. Надо отметить, что сила магии зависит не только от самого мага, но и от положения покровительствующей ему луны.



▲ Пожилому дракону дышится тяжело. Битва цветного и металлического братьев.

Есть еще так называемые маги-рenegаты. Они никогда не проходили Испытание и не принадлежат ни к одной из трех школ. Короче, полные отморозки и живут не по понятиям. Для любого истинного мага делом чести будет отловить такого отщепенца и отправить на прохождение Испытания. Ибо магия — дело серьезное и требует порядка. Раз уж ты решил разбрасываться файерболлами направо-налево, то будь любезен, докажи, что имеешь на это право!

Кто-кто в теремочке живет?

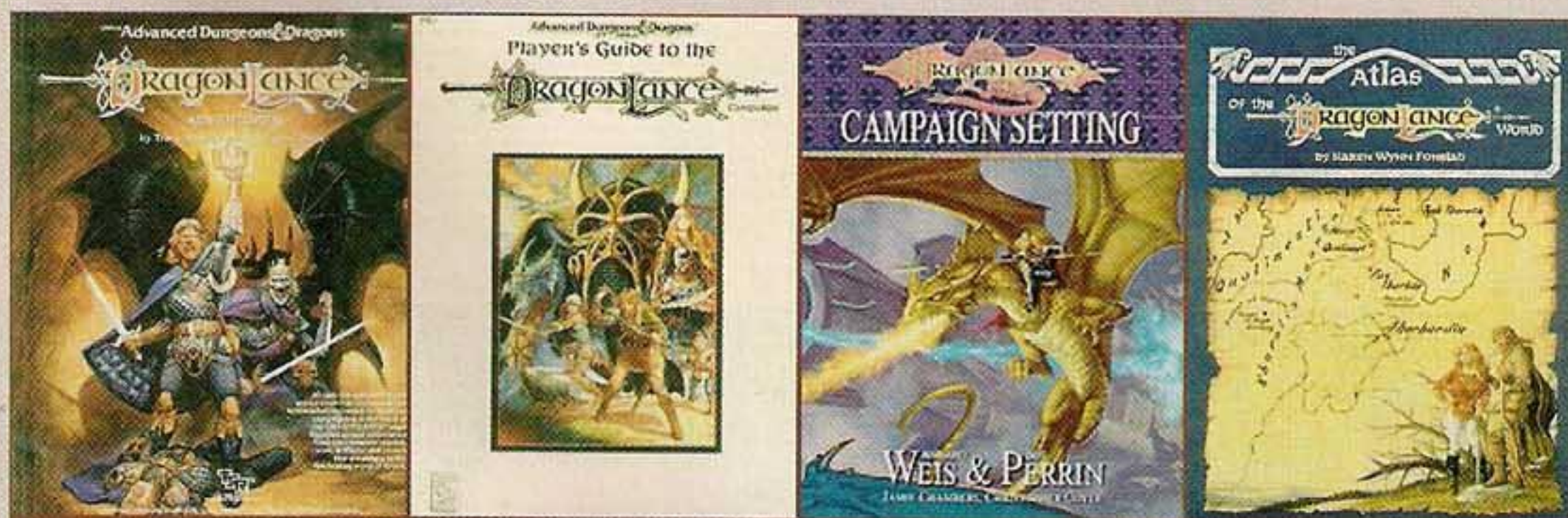
Этот мир населяет масса существ. Начнем с тех, кого здесь нет. Это *орки* и *хоббиты*. Казалось бы, классические расы, а вот не нашлось им места!

Зато есть тут весьма забавные создания. Например — *кендеры*. По выражению самих авторов, это такие *хоббиты* в обуви, у которых нет понятия «частная собственность», а инстинкт самосохранения начисто вытеснен любопытством. В связи с упомянутыми особенностями эти существа не подвержены страху (некоторые говорят, что это следствие отсутствия разума) и ведут настолько подвижный образ жизни, что никак не могут обзавестись достойным животиком.

Также в мире присутствуют весьма необычные *минотавры*, которые совсем не похожи на свой легендарный прототип из критского лабиринта. Эти существа весьма сведущи в магии, им не чуждо понятие чести (пусть не совсем рыцарской, но все же!), и они прекрасные мореходы. Есть даже легенда, что давным-давно они правили всем *Кринном*!

Следующая интересная раса — *Ирда*. Именно от них произошли более тупые и злобные *огры-людоеды*. Сами *Ирда* — первенцы богов. Гордые, высокие и прекрасные, когда-то они правили людьми как рабами. Сейчас это самая малочисленная и самая нелюбимая всеми раса. Они обладают особым даром к магии и могут изменять свою внешность по желанию.

Конечно, нельзя не упомянуть *драконидов*. Какой же это мир драконов, если в нем нету полудраконов? *Драконидов* создали священник *Такхизис*, маг *Черных Мантий* и старый красный



▲ Слева направо: издания сеттинга 1987, 1993, 2003 годов, а также атлас мира.



▲ Хм, а собирали вроде кофемолку. Творчество изобретателей-карликов.

дракон. Втроем они нашли магический способ повлиять на украденные яйца металлических драконов и превратить их потомство в злобных и послушных своей темной богине тварей. Сами дракониды делятся на пять типов, по цвету драконов, от которых они произошли, — баазы, капаки, сиваки, базаки и самые опасные из них — аураки. Все они приблизительно человеческого роста, у всех, кроме аураков, есть крылья, но при этом только сиваки умеют летать. Убитый драконид нанесет вред врагу даже после своей смерти. Например, мертвые базаки взрываются кислотной бомбой, а тело сивака превращается в точную копию его убийцы.

Еще одна заметная раса Кринна — карлики (gnomes). Они ничем не отличаются от своих собратьев в других мирах. Большинство карликов — изобретатели. Создают они различные технические чудеса, от паровых драконов до дельтапланов. Но в связи с нехваткой должной дисциплины ума и полным отсутствием отлаженных механизмов их творения делают обычно вовсе не то и не так, как задумывалось авторами. Масштабы этого «не так» порой просто катастрофичны!

Краткая история последней войны Копья

Так как именно об этой войне идет речь в «Саге», то не лишним было бы чуть-чуть обрисовать события, ей предшествовавшие. Время действия — 348 год после Катаклизма. Место действия — мир Кринн, континент Ансалон.

Три с половиной сотни лет назад боги, разгневавшись на людское неверие и гордыню, покинули мир, утопив в процессе столицы тогдашней человеческой империи — Иштар, а вместе с ней и часть континента. С богами мир покинули и драконы. Теперь, несмотря на знамения, люди все еще не верят в богов и драконов.

Наши герои собираются в Утехе, чтобы поделиться сведениями, которые удалось собрать за два года странствий. Но спокойно обсудить дела им не дают ворвавшиеся в город гоблины и курсирующие по небу драконы. Друзья отправляются в долгое путешествие, которое приведет одних к героической смерти, других — к новым знаниям, а светлые силы — к победе над драконьими армиями и их владычицей Такхизис.

Подробности вы можете узнать из трилогии «Сага о Копье», состоящей из «Драконов осенних сумерек», «Драконов зимней ночи» и «Драконов весеннего рассвета».

Герои и злодеи

Где это видано, чтобы в героической фэнтези да не нашлось героя? Да и злодеи, которых надо побеждать, тоже обязательны.

Рейстлин

Для меня главным героем «Саги» был Рейстлин. Пока всякие Танисы и Карамоны обла-

чались в увесистые доспехи и размахивали железным дрекольем, этот достойный маг и волшебник планомерно и без особых телодвижений достигал своих целей. Ну да все по порядку.

Жили-были два брата-близнеца, Рейстлин и Карамон. Карамон был большим и сильным, веселым и красивым, здоровьем обладал железным. Мужики его уважали, а девушки, ну что с них взять, — любили. Тяга к подвижным играм и холодному оружию наблюдалась с детства. Рейстлин, хоть и был близнецом Карамона, с детства много болел, любил книжки читать и много думать. Мальчик он был умный и усердный, так что быстро определился со своим будущим. Брат, хоть и считал, что доходяге надо спортом заниматься да воздухом свежим дышать, мешать ему не стал.

Вскоре Рейстлин поступил в магическую школу, где его оценили по достоинству. Он стал самым молодым магом, прошедшим Испытание Высшего Волшебства. На это он потратил остатки здоровья. После Испытания его кожа приобрела золотой оттенок, а зрачки получили форму песочных часов.

Присоединившись вместе со своим братом к остальным героям, свежееиспеченный маг Красных Мантий начал свои странствия и восхождение к вершинам власти. Его скромные достижения на поприще спасения своих тяжелооруженных друзей вскоре перестали приносить удовлетворение. Исследования в области древней магии требуют более спокойной обстановки, в которую никак не вписываются разнообразные кровожадные твари, постоянно пытающиеся отрубить тебе какую-нибудь часть тела.

Итак, покинув своих боевых товарищей, Рейстлин занялся саморазвитием. В процессе этого он успел сменить цвет мантии на черный, послужить Такхизис, научился подчинять



▲ А Рейстлин — такой молодой!

Автора, автора!



Уэйс Хикман



Уэйс Хикман



Уэйс Хикман



Уэйс Хикман

Трейси Хикман родился 26 ноября 1955 года в Солт-Лейк-Сити, штат Юта. В 1974 году он закончил школу, в которой его основными интересами были драма, музыка и, как ни странно, авиация. Уже в 1975 году Трейси стал миссионером мормонов. Следующие два года он посвятил несению слова божьего. Начав на Гавайях, Хикман затем двинулся в Индонезию. Джакарта, Сурабая и Бандунг — вот города, где до 1977 года можно было встретить будущего автора Саги о Копье. Даже сейчас, спустя четверть века, Трейси все еще помнит индонезийский, выученный в те годы, и иногда вставляет его в свои произведения, выдавая за магический язык!

По окончании своего миссионерства Хикман вернулся домой, где почти сразу и женился на Лауре Кертис, знакомой еще со школы. Несмотря на активную писательскую деятельность, Трейси успевает еще и растить четверых детей — Анджелу, Куртиса, Ташу (ничего не напоминает?) и Джерода.

Прежде чем перейти на работу в TSR, Трейси Хикман успел попробовать себя в качестве киномеханика, театрального менеджера, ассистента режиссера на телевидение и еще в нескольких, не менее интересных профессиях. Затем, начиная с 1981 года, началась его карьера писателя и геймдизайнера. Вместе с Маргарет Вэйс по Dragonlance были написаны «Сага о Копье», «Трилогия Близнецов», «Драконы летнего полдня», недавно вышедшая War of Souls и еще несколько книг. Кроме этой серии, их перу принадлежат такие серии, как Deathgate, Darksword и Rose of the Prophet. Кроме того, Хикман и сам, отдельно от Маргарет, написал и две отдельные книги — Songs of Stellar Wind и The Immortals.

Сейчас Трейси Хикман, несмотря на довольно интенсивную творческую деятельность, успевает еще и заниматься детьми, которые уже слегка подросли. Кроме того, ему удастся весьма интересно проводить время с семьей: то на авианосце покатаются целую неделю, то отправиться летать на крылатых велосипедах...

Маргарет Вэйс родилась в Индепенденсе, штат Миссури. В 1970 году она закончила University of Missouri, Columbia, по специальности художественная литература. За следующие тринадцать лет она прошла путь от корректора до главного редактора. Ее первой собственной книгой стала биография Френка и Джесси Джеймсов, опубликованная в 1981 году.

В 1983 Маргарет переехала в Lake Geneva, Wisconsin и стала редактором в компании TSR. Вскоре она присоединилась к команде разработчиков Dragonlance, которая произвела маленькую революцию в области ролевых игр. Именно они впервые воплотили идею серийных приключений, связанных общим сюжетом. Мысль сопровождать игровую продукцию художественными книжками впервые пришла именно им. Появление заранее созданных под приключение персонажей, как, например, эпическая партия Саги о Копье, — тоже их идея.

Кроме совместных с Трейси Хикманом работ, Маргарет написала еще две научно-фантастических серии — Star of the Guardian и Mag Force 7. Покинув компанию TSR, она создала свою собственную — Sovereign Press. Именно этой конторе мы обязаны появлением Sovereign Stone RPG и возрождению Dragonlance под d20.

Сейчас Маргарет Вэйс продолжает работу над новой серией для мира Кринн — Dark Disciple, и пишет параллельно серию Tor — Mistress of Dragons и The Dragon's Son первые ее книги. Кроме того, Маргарет завела дома целый зверинец — четыре собаки и три кота, одного из которых зовут Шива.

Надеюсь, мы скоро сможем оценить все ее творчество в русских переводах!

себе цветных драконов и помог Танису в его скромной попытке военного переворота. После чего ушел в Башню Высшего Волшебства, где вознамерился стать Мастером Былого и Грядущего. И это всего лишь под конец первой трилогии!

Дальнейший его путь усеян прямо-таки эпическими деяниями. Собственно, Рейстлину и его дальнейшей судьбе посвящена "Трилогия Близнецов".

Сот

Этот персонаж был героем в глубоком прошлом. Рыцарь *Ордена Розы*, избранник светлых богов, примерный семьянин и отлич-



▲ Гуляем, хлопцы! Войско лорда Сота.

ный боевой командир. Список его подвигов настолько велик, что даже сами авторы не знают всех его деяний. Пример для рыцарей его времени.

Теперь лорд Сот — *Рыцарь Смерти*. По одному его слову живые умирают, а мертвые встают. Он любимец Такхизис и гроза нерадивых драконлордов. Его дружина, дюжина скелетных воинов, всегда рядом и ждет приказа своего повелителя.

Когда-то на его доспехах была выгравирована красная роза, символ Ордена. Теперь эта роза стала черной, как и душа самого Сота. С головы до ног он покрыт копотью. Это последствия гнева богов, унесшего его жизнь и жизни его воинов. Выдержать взгляд пылающих глаз Рыцаря Черной Розы могут немногие. Как и сравниться с ним в мастерстве владения мечом. В общем, весьма достойный злодей, хотя и не лишен своих странностей. Например, все еще чтит Кодекс Солламнийских Рыцарей.

Кстати, именно его судьба так огорчила Маргарет Вэйс. Дело в том, что весьма уважаемый мною Джеймс Лоудер счел возможным продолжить его жизнеописание. В результате его творчества лорд Сот оказался мастером

нового домена в *Ravenloft* (см. прошлую "Игроманию"). У авторов были совсем другие взгляды на персонажа.

Годы развития

После того, как Вэйс и Хикман закончили "Трилогию Близнецов", а приключения классической партии были описаны в модулях вплоть до конца первой трилогии, наступило время творческого поиска.

Тогда как сами демиурги занялись другими, более интересными им проектами, мир, как и индустрия ролевых игр, продолжал свою жизнь. Многие авторы принялись расширять и углублять историю, географию, экологию и политику

Кринна. Сама "Сага" себя исчерпала, и нужны были новые легенды.

Одни авторы вернулись в далекое прошлое и стали писать о войнах много-тысячелетней давности и героях, чьи имена давно стерлись из людской памяти. Другие продолжали исследовать современный Ансалон и его героев, то продолжая их

приключения в будущем, то вспоминая о годах юности. Были и те, кому узки показались рамки мира — одни добрались до лун, другие — до соседних континентов, а третьи и вовсе вспомнили про параллельные измерения!

В целом, эти годы принесли нам много интересных литературных произведений, а также существенно детализировали игровую систему мира. Но все же мир без своих создателей потерял нечто неувязимое, и постепенно интерес к нему угасал.

Темные времена

Компания *TSR*, обладавшая в те годы правами на *Dragonlance*, посчитала, что ей и без того хватает перспективных проектов, чтобы возиться еще и с Кринном. В середине 90-х мир был официально закрыт. Маргарет Вэйс и Трейси Хикман в это время как раз готовились писать новую, заключительную трилогию. У них тоже были некоторые претензии к миру, но совсем другого рода. Дело в том, что, в порыве творческого вдохновения, некоторые авторы весьма по-свойски обошлись с любимыми персонажами демиургов. А ведь у самих авторов были на них совсем другие планы!

И здесь всемогущая *TSR* не дала развернуться. На предложение Вэйс и Хикман было отвечено, что заключительная серия — это хорошо, а вот трилогия — плохо. Пишите, дорогие авторы, одну книжечку. И вообще, радуйтесь, что хоть это разрешили.

Так мы с вами получили "Драконов летнего полдня". Эта книга удовлетворяла потребностям и авторов, и издателей — мир-то надо было закрыть. Но вот сказать, что и читатели с игроками были удовлетворены, это значит сильно покривить душой!

Затем последовали годы затишья. Конечно, продолжали выходить новые художест-

венные произведения. Фанаты поддерживали игровую систему на плаву, адаптируя ее под новые правила. Но сами демиурги мир покинули. И тогда казалось, что навсегда.

Возрождение — Пятая эпоха



▲ Пятой эпохе посвящено отдельное руководство.

"Драконы летнего полдня" заканчивались на весьма мажорной ноте. Боги снова ушли из мира, Второй Катаклизм только отгремел, магия слабеет. Мир остался на откуп простым смертным. Так закончилась Эпоха Отчаянья и началась Эпоха Смертных.

В начале нового тысячелетия Маргарет Вэйс и Трейси Хикман вновь обратили свое внимание

на, казалось бы, уже забытый мир. Январь 2001 года стал месяцем возрождения — вышла первая книга новой трилогии, "Драконы погибшего солнца". Место действия — Ансалон, Тарсис. Время действия — через сорок лет после Второго Катаклизма.

Спустя несколько месяцев, в мае, вышла вторая часть трилогии — *Dragons of a Lost Star*, а через год, в январе 2002 — третья, заключительная часть — *Dragons of a Vanished Moon* (они скоро появятся на русском).

А еще спустя некоторое время было объявлено, что компания *Wizards of the Coast*, выкупившая в свое время *TSR*, совместно с компанией *Sovereign Press*, в состав учредителей которой входит Маргарет Вэйс, выпускает d20-совместимый *Dragonlance Campaign Setting*. По словам авторов, эта книга станет общим описанием мира без привязок к эпохам. Ее будет вполне достаточно, чтобы начать играть, но если кому-то хочется специфических деталей, то придется ждать дополнений.

Первым же из этих дополнений станет *Age of Mortals: Dragonlance Campaign Setting Companion*. Эта книжка посвящена, как вы уже наверняка догадались, Пятой Эпохе — Эпохе Смертных.



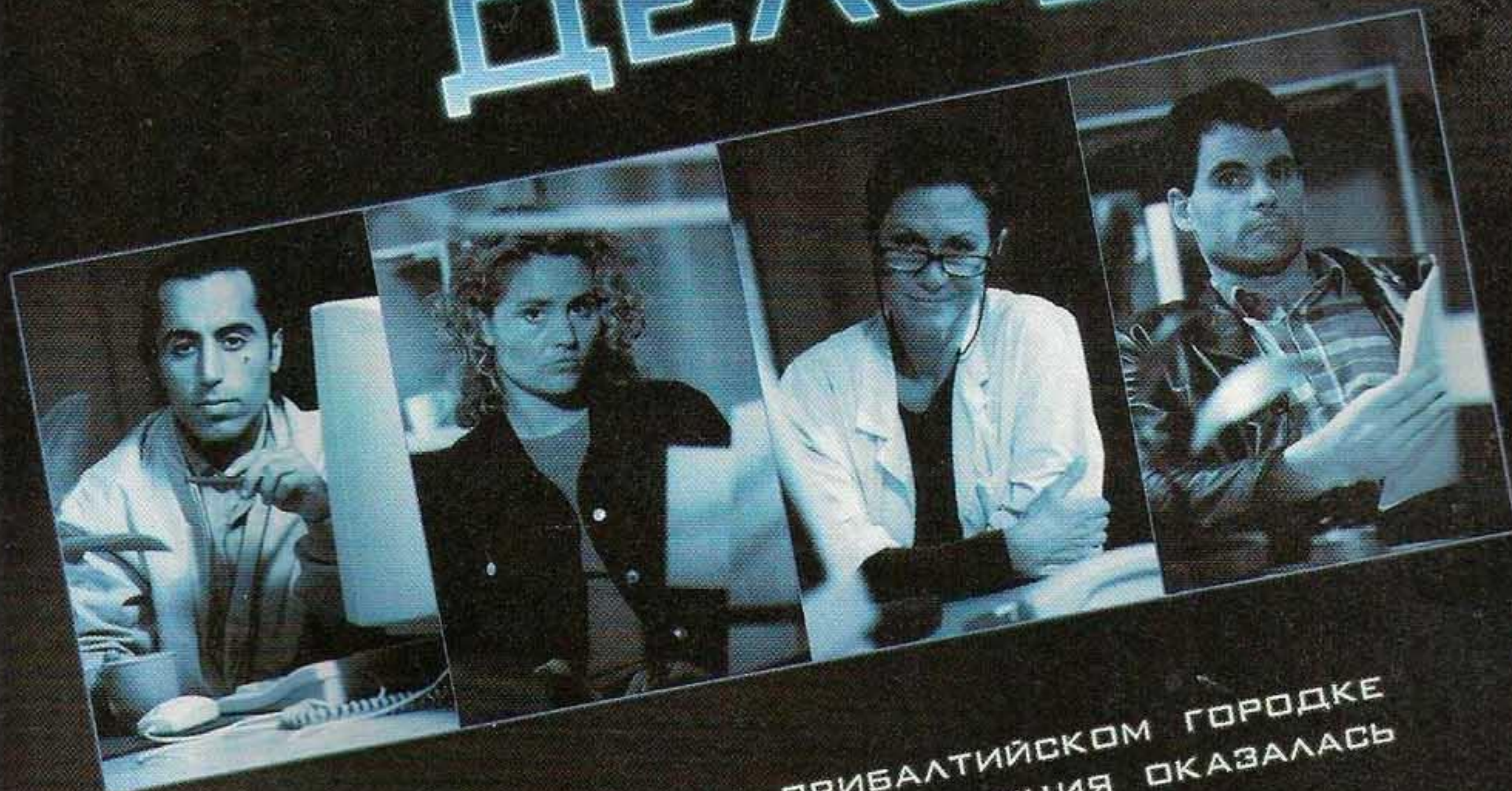
Все хорошо, что хорошо кончается. Мир возрожден, фанаты ликуют, новички проникаются. А тут еще издательство "Максима" выпустило "Драконов погибшего солнца". Да и это совсем не все — в ближайшее время компания "Хобби-Игры" планирует начать издание и перевод *D&D* в редакции 3.5. А за ней, как вы понимаете, и *Dragonlance Campaign Setting* на очереди, по крайней мере, я на это очень надеюсь. Так что ждите новых поступлений. И помните — Кринн жив! Убедиться в этом можно, зайдя на www.dragonlance.com.

Этой статьей мы завершаем цикл обзоров классических миров *D&D*, которые дебютировали в майской "Игромании". С мая по октябрь (в хронологическом порядке) мы написали о *Greyhawk*, *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, *Planescape*, *Ravenloft* и *Dragonlance*. В будущем мы снова будем обращаться к самой популярной ролевой игре в мире — *Dungeons & Dragons*. ■



▲ — Кажется, Сусанин говорил тут повернуть налево! Драконида.

ДЕЛО_13



ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ ПРОШЛА ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ. ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛСЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ УБИЙЦЕЙ. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИЦИИ, ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ И ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.



- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН - СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК

РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ, В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, А. ГРЕБЕНЩИКОВА, М. ЕВСТАФЬЕВА, В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА, Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



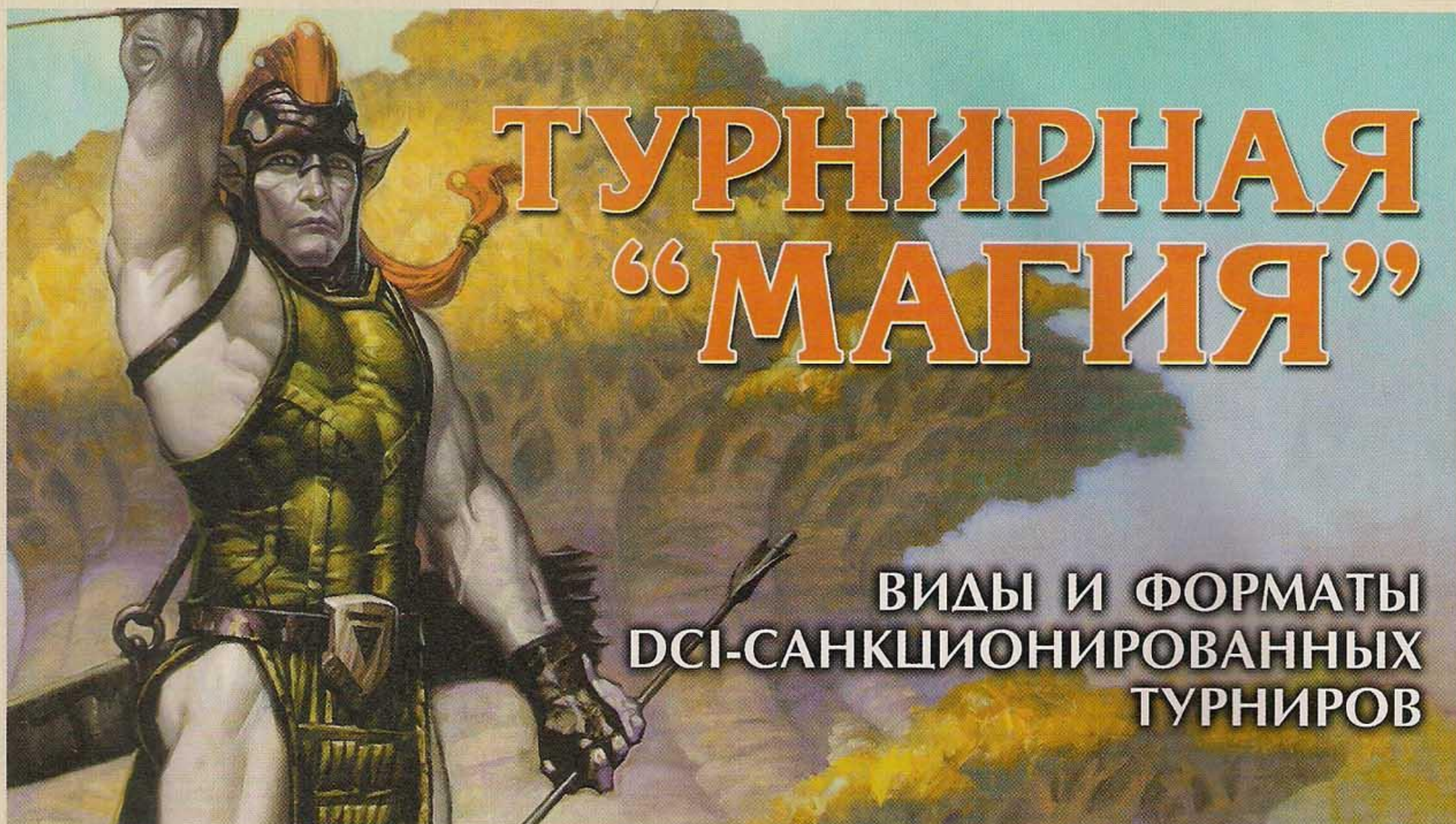
snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	Pentium II 333
Память:	64 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb свободного места
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	интерактивный детектив



ТУРНИРНАЯ “МАГИЯ”

ВИДЫ И ФОРМАТЫ ДСИ-САНКЦИОНИРОВАННЫХ ТУРНИРОВ

В мире *Magic: the Gathering* одним игрокам интересно заниматься строением колод, других привлекает собирание карт, третьих — возможность попробовать свои силы в весьма непредсказуемом *limited*-формате. И, конечно, все мы брали стопку карт и садились с ней напротив оппонента, чтобы выяснить, кто из нас лучше разбирается в этой игре. Как и во многих других играх, подобные выяснения привели к созданию турнирных правил и оценке умений игрока его рейтингом. Затем пришли материальное поощрение лучших и появление магов-спортсменов.

Тому, как улучшить свое мастерство и подняться в заоблачные выси “Магии”, посвящено множество статей. А вот мы сегодня погрузимся в мир турниров и рейтинга.

Турнирные форматы

Формат турнира определяет, какие карты и в каком количестве позволено положить в колоду. А также способ, которым эти карты получены, если речь идет о *limited*-форматах. Объ-

единяются эти форматы по тому рейтингу, на котором они отражаются. Турнир может проводиться как для отдельных игроков, так и для команд из двух или трех игроков. *Limited*-формат характеризуется тем, что колоду, которой вы будете в нем играть, надо будет собирать из случайного набора карт, полученных на самом турнире. *Constructed* и *vintage constructed*, напротив, обязуют вас собирать колоду заранее, в домашних условиях, ничем, кроме рамок формата, себя не ограничивая. Итак, список форматов.

Constructed Formats

Standard — наиболее популярный *constructed*-формат, в котором позволено использовать для сбора колод карты последних двух выпущенных блоков-дополнений и *Core Set* (базовая редакция). За вычетом запрещенных. Они же — *banned*.

Extended — в этот формат в текущий момент входят почти все карты, выходившие начиная с *Tempest*-блока. Опять же, без запрещенных.

Block — под это определение подходит целый ряд форматов, в каждый из которых входят только карты одного блока-расширения. Например, *Onslaught Block Constructed* (*Onslaught-Legions-Scourge*). В каждом из таких форматов — свой список запрещенных карт.



Vintage Constructed Formats

Type 1 — в этот формат входят почти все карты “Магии”, когда-либо издававшиеся за время ее существования. Кроме тех, что в нем запрещены или ограничены к использованию — *restricted* (не больше одной в колоде).

Type 1.5 — здесь участвуют те же карты, что и в предыдущем формате. Только карты, попавшие в список ограниченных, здесь запрещены.

Limited Formats

Sealed Deck — в начале вам выдают запечатанный набор карт, потом вы его вскрываете и составляете колоду, имея неограниченный запас *basic lands* (базовых земель). Обычно это 1 *starter* + 2 *booster packs*.

Booster Draft — вас 8 человек, каждый вскрывает свой бустер, выбирает из него одну карту, передает оставшиеся 14 соседу по часовой стрелке. И так по кругу, пока вам не передадут последнюю карту. Затем та же процедура происходит с двумя другими бустерами, только с каждым новым бустером направление передачи карт меняется на противоположное. Затем у вас скапливается 45 карт, из которых вы должны собрать колоду, добавив базовых земель в нужном вам и неограниченном количестве.

Rochester Draft — те же 8 человек, те же



бустеры, только вскрывают их по одному и выкладывают на стол. Затем каждый выбирает по карте, начиная со вскрывшего и по часовой стрелке. Так доходит до игрока, сидящего справа от вскрывшего. Он выбирает две карты, а остаток разбирают по одной, против часовой стрелки. Далее, бустеры вскрываются в том же порядке, как передавались карты. Правила сбора колоды те же, что и в предыдущем формате.

В *constructed*-форматах колода должна состоять минимум из 60 карт, и к ней прилагаются дополнительные карты — *sideboard*, состоящий либо из 0, либо из 15 карт. Причем среди этих карт не должно быть больше четырех одинаковых, за вычетом базовых земель.

В *limited* колода должна состоять минимум из 40 карт, а *sideboard* — это все вскрытые карты, что не вошли в колоду. Плюс неограниченное количество базовых земель. Ограничения на 4 одинаковых карты в колоде нет.

Наверняка многие, прочитав эту часть, скажут, что далеко не все форматы попали в список. Они будут правы и не правы одновременно. С одной стороны, явно забыты такие форматы, как *Двухголовый Гигант* или *Племенные Войны*. С другой стороны — все перечисленные форматы, и никакие больше, являются DCI-рейтинговыми.

Это странное слово — DCI

Аббревиатура DCI расшифровывается как *Duelists' Convocation International*. «Дуэлянт» (*Duelist*) — известный журнал, посвященный различным играм. То есть — Международное Собрание «Дуэлянта». Занимается эта организация поддержанием и развитием турнирных систем, разработанных для некоторых коллекционных карточных игр. «Магия» в их числе. Соответственно, и все турниры по MTG проводятся по системе, предложенной DCI.

У каждого турнира должен быть организатор и судья, которые не имеют права в нем участвовать. Кроме того, заранее заявляется формат турнира (см. выше) и REL (*Rules Enforcement Level*) — Уровень Строгости Правил, который определяет, какие наказания последуют в случае нарушения правил. В зависимости от уровня судьи, формата турнира, REL и количества участни-

ков турниру присваивается коэффициент (далее будем обозначать его *K*), который определит, как будет изменяться рейтинг игроков этого турнира.

Рейтинг игроков — это хитрая система. Каждый новичок, впервые собирающийся поучаствовать в рейтинговом DCI-турнире, получает карточку со своим уникальным DCI-номером, а также ему присваивается на начало турнира

чения времени. Если время истекло, то выигрывает тот, у кого побед в играх больше. Если количество побед равное, то записывается ничья.

Подобные формулы весьма полезны для общего развития, но слабо применимы, если нет калькулятора. Так что просто сформулирую общие идеи подсчета рейтинга:

♦ Если вы получили в партии *X* рейтинга, то ваш оппонент ровно *X* и потерял. Закон сохранения, однако!

♦ Если вы проиграли в партии, где могли получить *X* очков, то вам светит потеря в $Y = K - X$.

♦ Чем больше рейтинг вашего оппонента и *K*, тем больше вы получите в случае победы и тем меньше потеряете в случае поражения.

♦ При победе над равным оппонентом вы получите примерно $1/2 K$. Обычно $K=16$, так что 8 очков вам обеспечено.

♦ При победе над оппонентом, чей рейтинг на 200 очков выше вашего, вы получите $3/4 K$. На обычном турнире это 12 очков.

Существуют следующие категории DCI-рейтинга:

- ♦ *Constructed* (включает *standard*-, *extended*- и *block*-форматы)
- ♦ *Vintage* (включает *Type 1* и *Type 1.5* форматы)
- ♦ *Limited* (включает все *limited*-форматы)
- ♦ *Team Constructed* (включает все командные *constructed*-форматы)
- ♦ *Team Limited* (включает все командные *limited*-форматы)

К примеру, в нашей стране *constructed*-рейтинг есть у 2069 игроков, и разбросан он в пределах от 1971 до 1304. А во всем мире аж 119712 человек засветились в этом формате, с разбросом от 2206 до 1260.

Есть еще одна, особая категория рейтинга — *composite*. Это среднее арифметическое *constructed*- и *limited*-рейтингов.

Структура турнира

Вот теперь, когда чуть-чуть прояснилось, что же такое формат турнира и как происходят изменения рейтинга, можно перейти к тому, как определяется победитель турнира. Существует две основных структуры: *Swiss Rounds* (швейцарка) и *Single Elimination* (на вылет). Для любой из этих структур верно правило: победа приносит 3 очка, ничья — 1, поражение — 0. Это не пункты рейтинга и не Исход



базовый рейтинг 1600 в категории этого турнира. Далее его рейтинг будет меняться в каждой категории по формуле:

Новый Рейтинг = Старый Рейтинг + $K * (\text{Исход Матча} - \text{Вероятность Победы})$, где

K — коэффициент турнира, который может быть равен 8, 16, 24, 32, 40 или 48.

Исход Матча = 1 в случае победы, 0,5 при ничьей, 0 при поражении.

Вероятность Победы = $1 / (10^{(\text{Рейтинг Оппонента} - \text{Старый Рейтинг Игрока}) / 400} + 1)$

Обычно матч состоит из нескольких игр и проводится либо до двух побед, либо до исте-



Матча. Это результат, который будет суммироваться каждый раунд и заноситься в турнирную таблицу для определения вашего текущего места в ней.

В случае игры на вылет все просто — проиграл и свободен. Количество игроков сокращается каждый раунд вдвое, пока не останется один победитель или все участники текущего раунда не решат поделить приз. Жестко, но эффективно. Турнирная таблица тут не играет роли.

Швейцарка же, напротив, позволяет всем игрокам играть до конца. Каждый новый раунд все игроки садятся играть с оппонентами, чьи результаты наиболее близки по турнирной таблице. По итогам турнирной таблицы последнего раунда турнира определяются победители или верхние несколько игроков (обычно 8, иногда 4 или 2) снова садятся играть, но на этот раз уже на вылет.

Виды турниров

Помимо обычных турниров существуют еще и так называемые **Premier Events**. Эти особые турниры можно условно поделить на две категории, как в спорте — профессиональные и любительские.

Профессиональные турниры существуют для поддержания спортивной «Магии» и денежного поощрения самых сильных игроков мира. Вершинами этих турниров считаются **Pro Tour**. Каждый год их пять — четыре индивидуальных и один командный. Призовой фонд каждого — 200 тысяч долларов, из которых большая половина распределяется между восьмеркой лучших игроков. А в конце каждого сезона между лучшими профессионалами распределяется еще 200 тысяч по итогам их достижений за год. Согласитесь, вполне достойная награда победителям.

Любительские турниры менее денежно ориентированы и больше рассчитаны на любителей. Их вершиной являются **Континентальные** и **Национальные Чемпионаты**.

Обе категории сходятся на ежегодном **Чемпионате Мира**. Его призовой фонд равен фонду одного **Pro Tour**, так что и любителю может повезти с деньгами.

Профессионалы на пути к Pro Tour

Начнем с того, что кроме обычной рейтинговой системы для этих спортсменов от «Магии» существует еще одна шкала — *pro points*. Эти самые очки начисляются за участие в **Pro Tour**, **Чемпионате Мира** и за высокие места на **Grand Prix**. Причем, в отличие от рейтинга, через год они сгорают. То есть пропустил сезон — добро пожаловать в любители. По этой шкале раздаются приглашения на некоторые турниры, засчитываются автоматические победы (они же — *bye*) в первых турах **Grand Prix**, а также определяется лучший профессионал года. Для определения последнего суммируются все *pro points* сезона, который начинается с завершением одного и заканчивается с завершением следующего **Чемпионата Мира**.

Итак, в любом **Pro Tour** можно участвовать, если вы:

- ◆ текущий **Чемпион Мира**
- ◆ лучший профессионал прошедшего сезона
- ◆ заняли место в топ 32 предыдущего **Pro Tour**
- ◆ заняли место в топ 32 **Чемпионата Мира** (верно только для первого индивидуального **Pro Tour** сезона)
- ◆ заняли место среди топ 10 команд послед-

Глоссарий

Banned List — список карт, запрещенных к игре в формате.

Basic lands (базовые земли) — ровно пять карт-земель попадают под это определение: **Island, Plains, Forest, Mountain** и **Swamp**.

Block Constructed — *constructed*-формат, в котором для конструирования колоды разрешены карты только одного блока-дополнения.

Booster (бустер) — случайный набор из 15 карт, среди которых одна — редкая, три — необычных и оставшиеся одиннадцать — обычные.

Booster Draft — *limited*-формат, в котором игроки набирают карты себе в колоду, поочередно выбирая их по одной из вскрытых ими или соседями бустеров. Делается это в закрытую.

Bye (бай) — автоматическая победа в одном туре турнира, зачисляемая по особым условиям. На **Grand Prix** их можно получить за высокий рейтинг, большое количество *pro points* или заработать на **Grand Prix Trial**.

Composite Rating — рейтинг, считающийся как среднее арифметическое *constructed*- и *limited*-рейтингов.

Constructed Rating — рейтинг, начисляемый за участие в турнирах *standard*, *extended* и *block constructed* форматов.

Core set — базовая редакция, в текущий момент это 8th edition.

DCI — Duelists' Convocation International. Сообщество, занимающееся поддержкой и распространением системы проведения турниров по некоторым коллекционным карточным играм, в частности — **Magic: the Gathering**.

DCI rating — рейтинг, начисляемый за участие в DCI-санкционированных турнирах.

DCI-номер — уникальный номер, который идентифицирует игрока как члена DCI. Именно по этому номеру определяют, чей рейтинг и как будет изменяться. Помните, что каждому игроку позволено иметь только один DCI-номер. Нарушение этого правила может повлечь за собой дисквалификацию игрока.

DCI-санкционированные турниры — турниры, зарегистрированные и впоследствии признанные действительными в DCI.

Expansion set — выпускаемые дополнительные сеты карт. Бывают большие дополнения — 350-306 карт, и маленькие — 143-165 карт. Ежегодно их выходит ровно три — два маленьких и один большой.

Extended — *constructed*-формат, в котором разрешены все карты, начиная с **Tempest**. За вычетом *banned*.

Grand Prix — открытый турнир с призовым фондом в 25000-27500\$. Проводится в течение двух дней по системе *swiss rounds*, по итогам которых определяют лучших 8 игроков, играющих затем *single elimination* для определения победителя. В год таких турниров проходит порядка 30.

Grand Prix Trial — открытый турнир, в качестве призов выдающий *byes* к соответствующему **Grand Prix**.

Limited Rating — рейтинг, начисляемый за участие в турнирах *limited*-формата.

Main deck — основная колода, с которой игрок начинает первую партию. В *limited* она должна состоять минимум из 40 карт, а в *constructed* — из 60.

Masters — серия турниров схемы *single elimination*, проводившаяся для 32 игроков, набравших наибольшее количество *pro points*. С этого года упразднена.

Prerelease — показательный турнир, посвящен-

ный выпуску нового сета.

Premier Events — под этим понятием объединяются все специальные турниры, такие как **Grand Prix**, **Pro Tour**, **Prerelease** и прочие.

Pro points — специальные очки, начисляемые за участие в **Grand Prix**, **Pro Tour** и **Чемпионате Мира**. Количество полученных очков зависит от занятого на турнире места.

Pro Tour — закрытый турнир с призовым фондом в 200.000\$, проводимый для лучших игроков мира. Первые два дня проходят по системе *swiss draw*, затем лучшие 8 по итогам этих дней играют *single elimination*. В год проходит 5 таких турниров: 4 личных и один командный.

Pro Tour Qualifier — открытый отборочный турнир, соответствующий определенному **Pro Tour**.

REL — Rules Enforcement Level. Уровень строгости проведения турнира и применения наказаний.

Restricted List — список карт, которые нельзя использовать в колодах формата больше, чем по одной.

Rochester Draft — *limited*-формат, в котором карты собираются аналогично *booster draft*, за вычетом того, что открытие бустера происходит на виду у всех игроков.

Sealed Deck — *limited*-формат, в котором игрок получает стартер и 2 (иногда 3) бустера, из карт которых он должен составить себе колоду.

Sideboard — дополнение к основной колоде. Начиная со второй партии, игрок может перед началом игры поменять несколько карт в основной колоде на карты из дополнительной. В *constructed sideboard* состоит либо из 15, либо из 0 карт. В *limited sideboard* — это все не вошедшие в колоду карты плюс неограниченное количество *basic lands*.

Single Elimination (на вылет) — система проведения турнира, при которой проигравший выбывает.

Standard Constructed — *constructed*-формат, в котором разрешено использовать карты из *core set* и двух последних блоков-расширений. За вычетом *banned*.

Starter (стартер) — набор из 30 *basic lands* (по 6 каждого типа) и 45 случайных карт, среди которых 3 редких, 10 необычных и 32 обычных.

Swiss Rounds (швейцарка) — система проведения турнира, при которой каждый следующий тур игроки играют с оппонентами, набравшими наиболее близкое к ним количество очков. 3 очка начисляются за победу, 1 — за ничью и 0 за поражение.

Team Limited Rating — рейтинг, начисляемый за участие в командных *limited*-турнирах.

Team Sealed — команда получает несколько стартеров и бустеров и собирает из полученных карт колоды всем своим игрокам.

Team Rochester — проводится так же, как и обычный *rochester*, только играют его 6 участников из двух команд. Рассадка производится так, чтобы все участники одной команды сидели подряд.

Type 1 — *vintage*-формат, в котором разрешены все карты **Magic: the Gathering**, издававшиеся за время ее существования. За вычетом *banned* и *restricted*.

Type 1.5 — *vintage*-формат, совпадающий с *Type 1*, за исключением того, что все карты, находящиеся в списке *restricted*, становятся *banned*.

Vintage Rating — рейтинг, начисляемый за участие в турнирах формата *vintage*.

Блок-дополнение — состоит из одного большого и следующих за ним двух маленьких *expansion sets*.

ного командного **Pro Tour** (верно только для первого индивидуального **Pro Tour** сезона)

- ◆ игрок, набравший 20 *pro points* за последний год
- ◆ участник топ 8 не приглашенных игроков с **Grand Prix**, соответствующих этому **Pro Tour**
- ◆ победитель **Pro Tour Qualifier (PTQ)** к данному **Pro Tour**
- ◆ находитесь среди топ 50 до сих пор не

приглашенных игроков по DCI-рейтингу, соответствующему данному **Pro Tour**

Для примера скажу, что PTQ выдаются по 2-3 на страну, каждому **Pro Tour** соответствуют где-то пять **Grand Prix**, а набрать 20 *pro points* за сезон 2002-2003 удалось только 80 игрокам. Но, несмотря на довольно жесткие критерии, в каждом **Pro Tour** участвуют 250-300 игроков со всего мира.

По итогам семи раундов швейцарки первого дня лучшие 64 игрока и все, имеющие столько же очков, сколько и 64-ый, проходят во второй день, где их ждут новые семь раундов швейцарки. А затем, на третий день, топ 8 по итогам двух дней играет на вылет. Форматы **Pro Tour** бывают *standard constructed*, *block constructed*, *extended*, *booster draft*, *rochester draft* или *team rochester draft*. Коэффициент турнира 48, REL 5.

В отличие от **Pro Tour**, **Grand Prix** являются открытыми турнирами. То есть для участия в них не требуется специального приглашения. На



самом **Grand Prix**, попав в топ 32, можно заработать немного денег. Хотя скорее всего они лишь компенсируют затраты на саму поездку.

Как уже говорилось ранее, можно предварительно заработать несколько (не больше трех) автоматических побед. Сделать это можно тремя способами: набрать высокий рейтинг в соответствующем формате (1800/1900/2000), заработать *pro points* (7/14/28) или выиграть их на **Grand Prix Trial**. Последний способ — самый простой. **Grand Prix Trial** — это такой открытый турнир, приуроченный непосредственно к предстоящему **Grand Prix**. В зависимости от количества участников, на этом турнире топ 2 или топ 4 получают оные *byes*. Формат всегда совпадает с форматом **Grand Prix**. Коэффициент турнира 24, REL 2.

Grand Prix проходит два дня, в первый через швейцарку отбираются топ 64 (а однажды даже топ 128) игроков во второй день, где оставшиеся продолжают швейцарку. По итогам двух дней топ 8 играет на вылет. Формат турнира может быть *standard constructed*, *block constructed* или *extended* оба дня или *sealed (team sealed)* в первый день и *booster/rochester draft* (соответственно — *team rochester*) во второй день. Коэффициент турнира 40, REL 4.

Уже упомянутый выше **PTQ**, как и **Grand Prix**, является открытым турниром. Однако призом на нем служит только приглашение на **Pro Tour** и частичная компенсация расходов на поездку туда. Причем это приглашение достается только победителю. Формат турнира совпадает по категории (*limited/constructed/team limited*) с форматом **Pro Tour**. Коэффициент 32, REL 3.

Как попасть на Национальный Чемпионат

Национальный Чемпионат, как и **Pro Tour**, турнир закрытый, только для приглашенных. Однако попасть на него несравненно проще, но для этого вы должны являться жителем данной страны. В противном случае принять участие невозможно. Для отбора на оный чудесный турнир нужно соответствовать хотя бы одному из нижеследующих критериев:

- ♦ участник топ 4 предыдущего Национального Чемпионата
- ♦ участник последней национальной коман-

ды (так как членство в команде можно передавать, то совсем не обязательно полное совпадение с предыдущим пунктом)

♦ текущий Чемпион Мира (если он из этой страны)

♦ лучший профессионал последнего сезона (если он из этой страны)

♦ игрок, набравший 20 *pro points* за последний год (если он из этой страны)

♦ игрок, получивший приглашение на Региональный Чемпионат или другом специальном отборочном турнире

♦ игрок, находящийся среди топ X до сих пор не приглашенных игроков этой страны по *composite DCI*-рейтингу (X=50 для России и 25 для Украины)

Несмотря на кажущуюся суровость отбора, попасть на Национальный Чемпионат несравненно проще, чем на **Pro Tour**. Хотя, конечно, они тоже разные бывают. Региональные Чемпионаты обычно позволяют лучшим восьми игрокам получить приглашения. Есть у них одно "но": нельзя участвовать больше чем в одном за сезон.

Национальный Чемпионат — это главное магическое событие года для страны. И не только потому, что это один из крупнейших и самых престижных турниров сезона. Главное то, что топ 4 получают приглашение на Чемпионат Мира, а топ 8 — на Континентальный Чемпионат. Это очень хороший способ не только посмотреть мир, но и перейти из любителей в профессионалы. Хотя воспользоваться им удастся далеко не всем.



Из Континентальных Чемпионатов на текущий момент существует только Чемпионат Европы. Он является закрытым турниром. По статусу его можно приравнять к **Grand Prix**, приуроченному к ближайшему Чемпионату Мира. Хотя Американский, Канадский и Японский Национальные Чемпионаты охватывают ничуть не меньшие игровые сообщества, но статуса Континентальных они пока не получили.

Формат Национальных Чемпионатов и Чемпионата Европы таков: первый день швейцарка *standard constructed*, второй — швейцарка *booster (или rochester) draft*. По итогам двух дней топ 8 играют на вылет *standard constructed* колодами первого дня. Иногда порядок форматов меняется. Коэффициент турнира 40, REL 4.

Чемпионат Мира — никто не уйдет обиженным?

Этот турнир самый сложный как по критериям отбора, так и по форме проведения. Играют его целых пять дней, первые четыре из которых — швейцарка. Первый день *standard constructed*, второй *booster/rochester draft*, третий *extended/block constructed*, на четвертый день национальные команды играют *team rochester*, а на пятый топ 8 по итогам первых трех дней играет на вылет *standard constructed* колодами

первого дня.

Как и на **Pro Tour**, коэффициент турнира 48, REL 5.

Приглашения на Чемпионат Мира получают следующие игроки:



- ♦ текущий Чемпион Мира
- ♦ лучший профессионал последнего сезона
- ♦ трое членов национальной команды и четвертый, альтернативный кандидат (обычно это топ 4 Национального Чемпионата)
- ♦ игроки, набравшие 20 *pro points* за год
- ♦ топ 50 ранее не приглашенных игроков по *composite DCI*-рейтингу
- ♦ топ 8 ранее не приглашенных игроков по *composite DCI*-рейтингу из Латинской Америки
- ♦ топ 8 ранее не приглашенных игроков по *composite DCI*-рейтингу из Азии
- ♦ топ 8 ранее не приглашенных игроков по *composite DCI*-рейтингу из Северной Америки
- ♦ топ 8 Европейского Чемпионата

Участие в этом замечательном турнире вам наверняка запомнится надолго. Лучшие игроки со всего мира соберутся там — кто померится силами, а кто и просто себя показать да на других посмотреть. Это редкий случай, когда участие уже само по себе — победа!

Заключение

Итак, теперь вы знакомы с видами и форматами турниров, представляете себе, что такое *DCI*-рейтинг, и не перепутаете его с *pro points*. Критерии квалификации и условия участия в турнирах вам теперь тоже известны. Возможно, вы посчитаете, что профессиональная "Магия" — это то, о чем вы всю жизнь мечтали. Или решите, что игра не стоит свеч, а удовольствие от процесса можно получать и оставаясь любителем. А возможно, и вовсе плюнете на все эти санкционированные турниры и создадите свою собственную турнирную схему и формат. В любом случае, надеюсь, что статья оказалась для вас полезной. На диске вас ждут более подробные таблицы с распределением призовых фондов, списки запрещенных карт и многое другое.

Так что флаг вам в руки, ветер в спину и бронепоезд навстречу. Места под солнцем пока хватает всем, осталось выбрать солнце! ■

Это сладкое слово — Prerelease

Этот турнир иначе как удовольствием не назовешь! Трижды в год *Wizards of the Coast* радуют нас выпуском нового сета. И три раза нас ждет **Prerelease**! Казалось бы — простой *sealed* с дополнительной фойловой карточкой, а сколько людей по всему миру на него собираются. Ни один другой вид турнира, ни **Grand Prix**, ни **Pro Tour**, ни даже Национальный Чемпионат не пользуются такой популярностью. А всего-то коэффициент 16 и REL 2!



Геймер

Меня вот некоторые спрашивают. Мол, чего ты, — балбесина, всегда свое слово начинаешь с разглагольствования о погоде и временах года? От недостатка фантазии или от врожденного скудоумия, что по сути одно и то же? Охотно отвечу. Мы, геймеры, как известно, — по большей части народ домашний и не выгулистый. Сидим за компом и наращиваем седалищный мышц все свободное время. За окошко не смотрим, телек не включаем, радио не слушаем, факсы не принимаем. И даже на календарь не смотрим, если, конечно, он не напечатан на очередном здоровущем плакате от "Игромании". Потому частенько находимся в полном групповом неведении о том, какой нынче час, день недели и знак зодиака по китайскому календарю. Минусы такого положения, конечно, неочевидны, однако согласитесь — всегда приятнее узнать из любимого журнала, а не от Гидрометцентра, что лето давно закончилось, на улице холодина и слякоть, а конец света отложен до понедельника. И кстати! Господа, товарищи, сочувствующие комрады и незамужние девицы, напоминаю, что за окном таки слякоть, таки холодина и таки вообще полная замогильной лирики осень. Посему отставим в сторону неуместные шуточки, сконцентрируемся и предадимся не английскому сплину, но дружной хандре по денькам минувшим. В частности, опять поболтаем о "Матрице", пройдемся по хронологическим феноменам и немного потреплем компьютерный интеллект. Кто не спрятался — я не виноват.

Письмо №1

Мастер-глюк

Здорова, Геймер!!! Я очень люблю игры серии Unreal Tournament! Думаю, многим известен характер игры тамошних ботов (т.е. "сделать" их не так-то просто). Так вот, не так давно я сразился с Godlike'ами и порвал их почти

ВСУХУЮ, прослушивая давно знакомый ритм любимой музыки. Но самое главное, что ритм показался мне куда медленнее! И секундные стрелки часов двигались не так быстро, как раньше. Тогда я понял, что это не глюк, а замечательная способность геймерской расы! Мое восприятие времени замедлилось, т.е. в реале я стал реагировать на все быстрее! Честное слово!!! Так я тебя спрашиваю как геймер — Геймера, такое бывает, или это всего лишь баг моего разума?

С уважением LIF aka ~NightMare~ (radi-toxic@yandex.ru)

Геймер

Все бывает, и все возможно. Есть многое на свете, друг NightMare, что и не снилось нашим мудрецам. Просто некоторые события из ряда "и такое случается" принято официально именовать "глюками". И, как я полагаю, в твоём случае как раз имел место один такой глюк. Добрый, качественный глюк с хорошими естественными предпосылками. Врачебный диагноз — долгое полуночное сидение за компьютером и регулярные тренировки с подлюгами-ботами. Как известно, если очень долго долбить, то можно или стать полным дятлом, или продолбить дупло. Дупло в данном случае — это режим Godlike. Уверен, что NightMare не первый раз выходит на арену, и, до того как попал в нашу геймлечебницу, он уже имел определенный уровень мастерства в искусстве сезонного фразгосбора. В момент появления глюка пациент, скорее всего, находился на пике своих умственных и физических возможностей, не подвергался воздействию отвлекающих факторов (ВАНЯЯЯЯ!!!! КУШАТЬБЫБЫБЫ!!!! ИДИ!!!!!!) плюс был тонизирован правильной ритмичной музыкой. Рекомендованное лечение — побольше бы таких глюков! Ибо именно в их процессе приходит (или уже подкралось незаметно?) истинное геймерское мастерство.

В то же время, как это ни печально, но с некоторыми нашими подопытными (и не пытайтесь искать их в числе читателей "Игромании") случается абсолютно обратный — халявный и неизлечимый средствами геймеопатии глюк с большой буквы "Г". У зараженных данным глюком время в момент матча резко ускоряется, боты приобретают неестественную резвость,

мышка оказывается не той марки, коврик "не ездит", клавиатура залипает, монитор засижен мухами, а коварные фраги подло выходят на ракетницу с шотганом. При общем воздействии всех этих необъяснимых факторов даже самый завалающий и хилый бот оказывается непосильным соперником-убийцей, а невинная жертва глюка становится сочным бонусом. И медицина, что самое обидное, — бессильна. Таково мое квалифицированное мнение. Комраду NightMare — на выписку с вещами.



Сделал тут, на досуге, картинку по мотивам старой игрушки Yoda Stories (1997 год). Danya aka Spiridon (Belomor734@yandex.ru).

Письмо №2

Вон из Матрицы

Вот недавно прочитал вашу рубрику "Почта" и не смог удержаться написать о том, что я думаю о "Матрице". Люди, одумайтесь!!! Вы все сошли с ума!! Какая матрица, какая виртуальная реальность? Мы все живем в реальном мире, и никакие компьютеры и ИИ нами не управляют. Все это просто выдумка, фантазия сценаристов. У нас на столах стоят компьютеры с 1-3 гигагерцовыми процессорами, которые Doom III с трудом-то осилит, а вы о целом мире. Я, конечно, понимаю, что если посмотреть "Матрицу" несколько десятков раз, в башке ничего, кроме самой матрицы, не будет. Но все-таки всем "верующим" советую одуматься. Хотя можете проверить наличие этой самой матрицы. Попробуйте-ка пробежать по стене, уклониться от пули, прыгать с крыши на крышу домов (последние два трюка опасны для здоровья, но вы ведь "верите-что-можете"). Так что шуточки шуточками, но я серьезно. Давайте-ка забивайте на эти глупости, поскольку это, по моему мнению, ведет не только к бессоннице, но и к матричному фанатизму, а он опасен, как любой другой фанатизм. Если так будет продолжаться, то после премьеры фильма "Матрица: Революция" на улицы выйдет куча зомби в черном, вообразивших себя Нео, и будет избивать мирных прохожих, которым не повезло оказаться похожими на агентов матрицы. Причем это будут не только "Нео", но и "Тринити" (т.е. женщины), а также "Морфеусы" и "Ниобе" (чернокожие жители России) и, до кучи, "Призраки" (имеющие характерные сходства в зрительном аппарате). И начнется терроризм, беспорядки, драки (типа "я больше Нео, чем ты" или "Я — Избранный!!!"). Бред, одним словом. Так что лечитесь. Лучше поздно, чем никогда!!!

sharpshUTer (sharpshUTer2003@mail.ru)

Геймер

Приятно, когда о тебе волнуются, пытаются спасти и нежно наставить на путь истинный. За это, конечно, автору письма спасибо. Но думаю, что высказанные опасения к нашей теме диалога относятся едва ли. Ибо мы говорили не о практиках стометровых прыжков и теории сверхзвуковых полетов посредством горохового супа любимой бабушки Нео. Отнюдь. Сма-



Уважаемый Геймер! Я тут на днях прошел игру "День Победы" и решил вам прислать свой скриншот — поделиться радостью за нашу (бывшую) великую Родину. Александр.



Пишет вам ваша постоянная читательница
Егорова Юлия из города Воскресенска. Я тут на
досуге подумала: "А почему было бы не сделать
такой обложку любимого журнала?". Юлия
(kniga@voskresensk.ru)

ковать кино и его сюжетные перипетии, равно как и оценивать актерские данные Киану Ривза — в наши задачи, я надеюсь, не входит. И во всех предыдущих письмах я и мои обожаемые читатели обсуждали в основном сюжетную заправку и философскую подоплеку "Матрицы" в ее общем смысле. Главная фишка тут в том, что, если ты действительно в Матрице — узнать об этом невозможно. Что называется — априори ("в натуре" — рус.). Так как иначе — Матрица получится несовершенной, "дырявой". И тут уже открывается простор для глубокой творческой мысли. Без всякого фанатизма, но с толком, с расстановкой и глубоким созерцательным смыслом.

Несмотря на навязчиво благотворительный тон письма и предубежденную истерию автора, данный текст натолкнул меня на идею. А что если открыть дискуссию на тему "идея... идея... иде я нахожусь?". То есть я предлагаю коллективным разумом навалиться и придумать методику определения — в Матрице индивидуум или нет. Скажем, вот комрад sharpshUTer уже предложил нам один радикальный способ — сигануть башкой вниз с крыши. Будем считать, что мы его рассмотрели и признали негодным, так как Матрица без проблем может симулировать смертельное приземление, при котором испытуемый респондент уже никогда не расскажет заинтересованным лицам о своих ощущениях и открытиях. Посему суицидальные или могущие привести к травмам методы предлагаю исключить сразу. Интересны только оригинальные и философски обоснованные подходы. Неплохо также, если они будут с фото или рисованными иллюстрациями. Первых оригиналов торжественно награжу призами.

процесс формирования. Вы спросите меня: как же я додумался до этой гипотезы, стремительно перерастающей в аксиому? Объясняю: мой мозг делится на две части: сознание (около 78%) и так называемое подсознание (около 19%). (Оставшиеся 3%, по моим расчетам, идут на остальные нужды). И как раз подсознание и подсказало мне истину. Если представить это абстрактно, то получается, что мы имеем жесткий диск емкостью 100Гб. ЗГб идут под своп, 78Гб открыто юзеру, а 19Гб запаролено. Но иногда файлы из запароленной области копируются в рабочую, по пути немного искажаясь, но сохраняя суть. Мне удалось расшифровать 17,6% информации. Самые примитивные примеры — всем известные фразы типа: "Познай себя — познаешь мир", "Если хочешь изменить мир, начни с себя", и т.д., как говорится, и т.п. Та же Матрица — тоже приехала из подсознания. Что самое парадоксальное, эта теория недоказуема, и одновременно доказана. Доказывать ее некому, так как существую только я, а сам себе я ее почти доказал. И сейчас я практически научился контролировать процессы, происходящие в мире. К примеру, от меня зависит, каким тиражом разойдется Мания, или опубликуете ли Вы, уважаемый Геймер, мое письмо. К сожалению, более крупные процессы мне пока не подвластны (извержения вулканов, например). Кстати, Вы, уважаемый Геймер,

Письмо №3

I've got the power!!!

Не люблю всяческие традиции и предрассудки, поэтому здороваться, как и прощаться, не буду. Решил написать Вам, уважаемый Геймер, в связи с публикациями в последних номерах писем касательно великой и ужасной Матрицы. Точнее, суть письма непосредственно к Матрице не относится, просто моя гипотеза немного напоминает концепцию этого фильма. У меня нет никаких роботов, проводов в затылке и зеленых буковок в глазах. Все гораздо проще. Собственно, к делу: по моей гениальной (чего уж таить) теории, мира нет. Существуют только я один, причем не в привычном образе человека. Может, я выгляжу как та же зеленая буковка, может, как звезда какая-нибудь... не в этом дело. Я один и пустота. А все происходящее происходит в моем мозге. Все города, люди, тараканы и редакция "Игромании" — плод моей фантазии, сформировавшейся при моем рождении (а следовательно, и при рождении вселенной). Это объясняет тот факт, что я не помню себя до трех лет. Именно в этот период шел

стоите на 34 месте хит-парада самых удачных изобретений моего мозга...

Как и обещал, не прощаюсь. С уважением, лауреат Собственной Премии "Нобелевский Оскар", Бред Иванович Полный (запомните это имя!!!). (genius_bred@mail15.com)

Геймер

Собственно, о чем я и говорил в предыдущем письме! Прав Бред Иванович — как есть прав. Ибо кто из нас, ныне живущих, может с уверенностью утверждать, что весь окружающий нас мир, включая резиновые тапочки и любимую кошку Люську, — не есть плод шаловливого воображения? Веселая шутка вселенской Матрицы? Есть ли свидетели, документально зафиксировавшие хронологическую последовательность зарождения вселенной и последующего появления на свет товарища Полного? И кто мне даст ломаный грош за то, что эти свидетели со всеми своими фактами — не плод моего извращенного подсознания?

Единственно с чем я хотел бы поспорить — так это с маниакальным стремлением Бреда Ивановича контролировать созданную им вселенную. То, что все сущее происходит под черепом отдельно взятого индивидуума, совсем не означает, что носитель одного серого вещества должен иметь возможность контролировать собственное творение. Более того, стремление автора письма воздействовать на тираж "Мании" противоречит целостности и гармонии вселенной. Ибо зачем нужна такая реальность, где ты всемогущ и всемогущ? В ней попросту можно загнуться от скуки неизмеримого масштаба. Так что просьба ко всем комрадам, чье пылкое юношеское воображение воображает сейчас факт существования Геймера, — не забываться и мнения своего не менять. Иначе обижусь и, перед тем как кануть в небытие, прикажу подсознанию уничтожить всю эту придуманную мною вселенную с журналом "Игромания", главвредом и дырявым аквалангом (Ну, насчет меня, это, пожалуй, дудки. Журнал тоже уничтожать не позволю. — Главред)...

Письмо №4

Битва вирусов

Привет, Gamer! У меня идея! Что если организовать соревнования вирусов? Каждый вирус ориентирован на уничтожение другого вируса. Поле битвы: два компа, соединенных сетью.



"Россия — священная наша держава". Cr@Zy (wol-fair@mail15.com)



Увидел у вас в "Почте" веселые картинки и решил прислать свою. Называется: "Покатался как-то на досуге на BMW". Сергей Уколов (walser@bk.ru)

Вроде интересно будет. Но нужны комментарии умного человека Геймера, т.е. — твои.

Сергей Епанчинцев (matrixer@mail.ru)

Геймер

Умных комментариев от меня не дожидаетесь. Нету их у меня по случаю осеннего маразма. На выходе одни только силлогизмы, трансцендентальные афоризмы и еще куча всяких слов, значение которых я знал в далеком детстве, не обезображенном компьютерными играми. Посему буду говорить прямо. Как писать вирусы, я не знаю. И самое страшное, что в этом деле также не петрит никто из редакционного состава, включая Диониса — признанного гуру и программного автора нашего компакт-диска. Дальше — еще хуже. По некоторым сведениям, кодить вирусы не умеют примерно девяносто девять процентов наших читателей.

Но идея, без сомнения, обалденная и почти гениальная. Только ей не хватает размаха. Зачем скромничать и использовать всего два жалких компа, соединенных сетью? Ведь есть же интернет с неисчислимым количеством подключенных ПК, приставок и прочей электронной живности! Вот ведь где поле битвы и простор для соревнования. Большие ставки и многомиллионная аудитория болельщиков! Очки в игре начисляются за побежденные и выведенные из строя компьютеры. Фото победителя вывешивается на специальном сайте — в анфас, профиль и неглиже. Там же размещаются его домашний адрес, телефоны, размер ботинок и маршрут ежедневного моциона. И это все для того, чтобы ошалевшие от любви фанатки могли в любое время найти своего кумира и расцеловать его в обе раскрасневшиеся щеки... Дальше продолжите сами. Не маленькие.

Письмо №5

AI versus Human

Я тут как-то размышлял о противостоянии человека и AI в играх (в частности, в RTS, т.к. это мой любимый жанр). И решил, что во всех RTS, которые когда-либо выходили, условия, при которых сражаются человек и компьютер, несправедливы по отношению ко второму. Предлагаю рассмотреть преимущества обеих сторон.

1) Интеллект. Понятно, что человек пока еще умнее компа, и способен совершенствоваться. Но все же AI и так делает немало глупостей (по воле своих создателей), которых могло и не быть. Возьмем, к примеру, мой любимый Starcraft. Тактика компа там очень даже неслабая (имхо, из всех игр Blizzard'a там самый сильный интеллект). Но иногда AI делает такие глупости, что плакать хочется. Например, "засыпает", т.к. не хватает ресурсов для захвата нового месторождения, вместо того, чтобы таскать ресурсы издалека, пока их не будет достаточно. Или встает на расстрел перед моими бункерами, прикрытыми наглухо Supply

Деро'ами в узком проходе, — вместо того, чтобы пробить укрепление. Кстати, AI Warcraft II все это умел. В Warcraft III также наблюдаются непонятные "засыпания" AI (даже на уровне Insane). Неужели все эти недоработки так сложно поправить, чтобы было интереснее сражаться с умным противником?

2) Сохранялки (ой, что сейчас со мной будет... меня не поймут :). По-моему, это — вообще узаконенное читерство :). Комп старается, готовится тебя осадить крупными силами, а ты взял и загрузился еще раз перед атакой и жестоко обломал противника.

Теперь посмотрим — а что имеет AI против этого?

1) Стопроцентная реакция. Допустим, но этот фактор сильно зависит от интеллекта. Т.е. важно не только быстро реагировать, но и реагировать разумно.

2) Всевидящее око. Обычно разработчики сразу дают возможность AI видеть местоположение игрока, его действия. Но это тоже нечестно, почему нельзя научить AI разведке?

Удивительно, как вообще AI может сдерживать нас при таком соотношении сил?

Sky Eye "Urban Ninja" (skye@list.ru)

Геймер

Вопрос из разряда технических. То есть его суть, на мой взгляд, кроется не в лености разработчиков, а в жестко ограниченной вычислительной мощи современных компьютеров. Так как программист из меня, мягко говоря, фиговый — попробую объяснить на соответствующем дошкольном уровне. Начнем с основ физиологии. Человеческий мозг у большинства мыслящих индивидуумов устроен достаточно просто. В нем находится куча разных синапсов и прочих абсолютно ненужных извилин. Их главная задача — обрабатывать внешние сигналы. К примеру, увидели глаза отдельно взятого геймера двух отдельно взятых объектов, опознанных как "отморозки". Его пытливый и скорый на решения мозг немедленно реагирует в соответствии с заложенной с детства программой. Эта

программа может быть разной, и в зависимости от ситуационных факторов, самооценки и физического состояния мозг отдает телу следующие приказания:

- а) изматывание противника бегом;
- б) голосовая атака с целью деморализовать неприятеля, плавно переходящая в изматывание противника бегом;
- в) увесистые смачные люли при непосредственном контакте с объектом, переходящие в фулл-контакт и обозначаемые как акт неприкрытой агрессии.

Разница между компьютером и человеком в том, что алгоритм его действий закладывается годами, при этом постоянно самоперепрограммируясь. Этот процесс называется "обучением". Даже когда вы с чистой головой смотрите телепузиков или рубите орков в "Варкрафте" — ваш неутомимый мозг продолжает обучаться. Меняется его программа, и геймер, сам того не замечая, начинает искать новые пути унижения и гнобления AI.

Компьютер подобной возможности лишен. Стандартно он действует в соответствии с однажды заложенной древовидной схемой. Например:

Монстрик увидел дядю

Если дядя=бяка тогда сделать ноги
Если дядя=догонять тогда выстрелить
дяде в нос
Если в нос=не попал тогда выстрелить
дяде в глаз

ИЛИ

Если в нос=попал тогда подбежать
и пнуть ногой

ИЛИ

Если дядя=не догонять тогда
остановиться покурить

ИЛИ

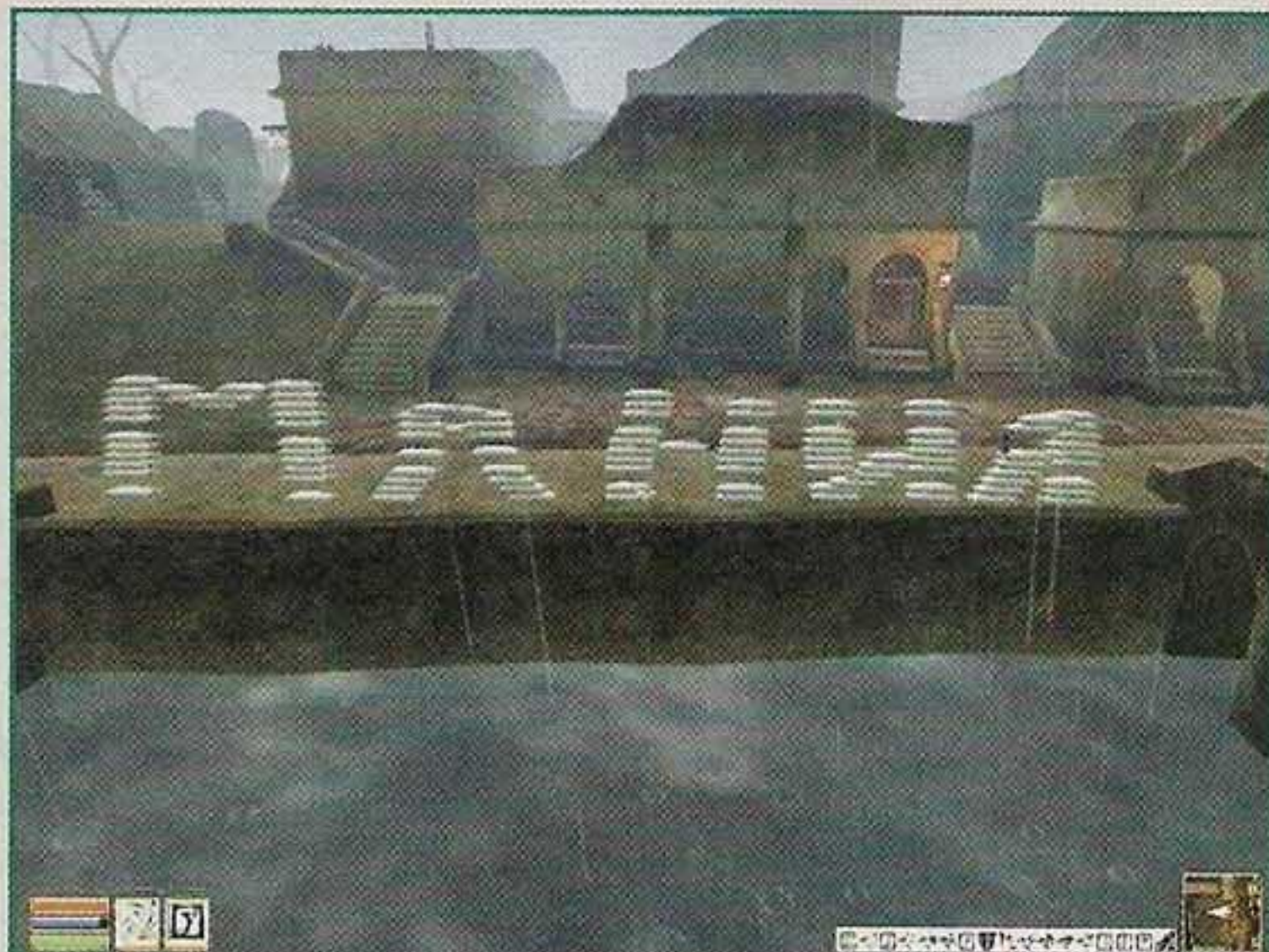
Если дядя=хиллак тогда дать дяде люлей
Если дядя=помер тогда плюнуть
дяде на спину

ИЛИ

Если дядя=не помер тогда сделать ноги
Если дядя=догонять тогда выстрелить
дяде в нос

И так далее, и в том же духе.

Теперь представьте, что реальный алгоритм имеет раз эдак в десять больший набор внешних факторов, рекурсивную вложенность, связи между ветвями и зависимость от сценарных триггеров. При этом его главная задача — работать в режиме реального времени. То



"Морроуинд" и "Мания" рулез, а подушки тем более :). DSpirit (zuruz@mail.ru)



Жизнь геймера подобна Матрице... Мир изнутри.
Марина aka Alice (c_alice@mail.ru)

есть на каждый отсчет программного цикла для каждого монстрика процессор должен проскакать по ветвям алгоритма. А если этих монстриков десяток?

Вот и приходится мудрым программистам резать свои гениальные алгоритмы, сокращая там, удаляя здесь и в целом адаптируя действия искусственного интеллекта под возможности не самых мощных компьютеров. Редкое исключение — когда удается предусмотреть действительно большое множество вариантов реакции (например, недавняя "Операция Silent Storm").

Должен также признать, что существует класс так называемых "самообучающихся" алгоритмов. Они построены на оригинальной концепции "нейропрограммирования", в основу которой положена условная модель физиологической организации пресловутого человеческого мозга. Пользуясь "нейронными сетями", можно заставить компьютер самостоятельно создавать новые ассоциативные условия и соответствующие адекватные реакции. То есть, однажды получив люлей на подходе к наглухо закрытым Supply Depot'ам, игровой супермозг может запомнить эту фишку и в следующий раз попытается реагировать как-то иначе. Если среди наших добрых читателей есть истинные пессимисты, то, думаю, они уже просекли, что подобные нейроалгоритмы также требуют немереной процессорной мощи и способны завалить на попа не один "Пентиум четыре" и "Атлон ХП".

Так что не стоит винить бедненький AI в чтерстве и скудоумии. Он у нас еще маленький и требует простого человеческого понимания и снисхождения. И пока не подрастут к небесам процессоры и не созреет очередной плод математической мысли, ждать от искусственного интеллекта новых высот не стоит.

Письмо №6

Кина не будет

Здравствуй, "Игромания", а также Геймер. У меня для вас и для читателей кибер-важное сообщение. Как известно, на TV появилось 2 спортивных канала: 7TV и СПОРТ. На них есть все: и футбол, и хоккей, и бокс, и теннис и т.д., но нет самого важного для нас, геймеров, спорта... КИБЕРСПОРТА! О нем можно прочитать в игровых журналах и иногда увидеть небольшой сюжет в новостях, но прямого эфира

с турниров НЕТ!!! Почему нельзя показывать киберспортивные новости и соревнования участников с комментариями ведущего? По-моему, вполне здравая мысль. А вы как думаете??

P.S. Не несу ответственности за то, если эта тема была рассмотрена в предыдущих номерах "Мании".

С уважением Mat Rix
(rix-mat@yandex.ru)

Геймер

Хорошая идея. Между прочим, кое-где подобный канал существует уже давно. Все любопытствующие

геймеры и геймерши продвинутого государства Корейского имеют изумительную возможность круглосуточно паяться на реплеи "Старкрафта", онлайнные трансляции матчей по "Контре", "Кваке" и незабвенному "Анрылу". И это не упоминая всякого разного рода иллюстрированных игровых новостей по полчаса, обзоров новейших игровых продуктов и прочей шняги, без которой истинно геймерское сердце тоскует и скучает.

Уверен, что организовать подобный канал у нас в России на текущий момент нереально. Не та экономическая обстановка и не тот покупательский контингент. Несравнимые прибыли и куда более скромный "размах" индустрии. Конечно, мечтать никто не запрещает — и я лично сегодня перед сном постараюсь, чтобы именно мне приснилась шикарная трехмерная заставка "ИгроТиВи". И там-таки бляшечки и спецэффектики под мощные басы и "тадам!!!". И побежали девчонки в бикини, и программа передач на сегодня, а первым пунктом там стоит "Матч года: Геймер против главвреда! В живых должен остаться только один!"... Возможно, лет эдак через двадцать, когда игры начнут приносить издателям действительно большие деньги и киберспорт прочно встанет на цельнометаллические ноги — тогда, возможно, нечто подобное и появится. Пока же у нас, извините, даже просто приличных игровых передач нетути. Была забойная "От винта!", да и та скуксилась...

Мы в Сети

Геймер

Более всего впечатлил сайт номер один, за что, собственно, и был поставлен первым. Трогательная любовь к несгибаемым хитам молодости — это супер!

И, господа, не забывайте прикладывать к своим линкам читабельные описания!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его стра-

нички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://yoda-fans.fatal.ru>. Сайт, посвященный герою "Звездных войн" — Йоде и забытой игре Yoda Stories (1997 год). Фотки, "биографии" и т.п.

2. www.dsdcraft.narod.ru. Сайт про "Варкрафт" и "Старкрафт". Без лишней скромности — отличный проект, сделанный одним человеком.

3. www.ralermmod.narod.ru. Сайт известного в узких кругах мода для Half-Life — HLRA, дошедшего до стадии демо-версии. Здесь вы можете без проблем вступить в проект, найти массу интересных статей и т.д. Надеюсь, что люди, профессионально увлекающиеся модмейкингом, найдут ресурс интересным.

4. www.prostota.nm.ru. Электронный интернет-журнал. Конечно, до "ИгроМании" далеко, но все же... Плагиатом мы не занимаемся! Да и проект некоммерческий...

5. www.mamont-castle.narod.ru. Сайт, посвященный компьютерным ролевым играм (CRPG), таким как: The Elder Scrolls III: Morrowind (Tribunal), Gothic 1-2, Neverwinter Nights, Dungeon Siege, "Князь 1-2", "Балгалла" и Diablo II.

6. www.bloodmax.narod.ru. Сайт об игре GTA: Vice City. Моды, скины, патчи, прохождения и многое другое.

7. www.ds.times.lv. Сайт команды Dynamic Soft. В составе трое молодых людей: Однорукий (One-Handed), Танк и OneDeadVirus. На



Моя последняя работа!! Basic (a-samsonov@yandex.ru)

сайте выкладываются небольшие по размеру, но весьма интересные игры. А также полезный или забавный софт. Пока этого добра не очень много, но со временем накопится достаточно.

Геймер

Прощаюсь со всей присущей мне теплотой, ибо она пригодится нам в эти холодные осенние деньки — вся до последней калории...

Глюки одобрял, в "Матрице" колбасился, вселенные рушил, искусственный интеллект оправдывал и игровыми телеканалами грезил

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Афоризмы

Виндово мне, ох, виндово!

:)))

У российских хакеров началась ломка. На сей раз ломке подверглись сайты компании Microsoft, а также некоторые программы этой компании.

:)))

Сжалились люди над ламером, объяснили ему, что такое RTFM. "А при чем тут это?" — подумал ламер, но "Камасутру" все-таки купил.

:)))

И почему персональный компьютер изобрели не в России? Ведь все его устройства общаются между собой только по матери.

:)))

Вчера на городской площади толпа ОМОНа разогнала толпу программистов до 1 ГГц.

:)))

Новая операционная система FreeLSD даже не требует наличия компьютера.

:)))

Обнаружен драйвер. Вставьте устройство.

:)))

Наконец на Чукотке произошел технологический прорыв в сетевых компьютерных технологиях: чукотские хакеры взломали бухгалтерские счета...

:)))

А Aidstest ваш для людей годится?

:)))

На сервере МВД в разделе "Наши ссылки": www.kolyma.ru.

:)))

...А сейчас наденьте каски: мы вам покажем, где работают программисты.

:)))

Сложность программы возрастает до тех пор, пока программист сам не начинает теряться в ее настройках.

Огромный, колоссальный труд проделали программисты Microsoft... Жаль, что все впустую.

:)))

Чувствую себя как компьютерная мышь: ползаю по коврику, а в животе крутит.

:)))

У него всегда был включен компьютер и свет в туалете...

:)))

Странное какое-то у немцев отношение к компьютерам: на их языке слово "глюк" означает счастье.

:)))

На конкурсе компьютерных вирусов победил новый полиморфный вирус, который 20 раз выводит на экран надпись "Hello World!", а затем уничтожает мир.



Краткий программистский разговорник

Общение с начальством

"Невозможно в принципе" — я не знаю, как это сделать.

"Невозможно" — я знаю, как, но мне лениво.

"Сложно" — придется прочитать документацию.

"В принципе, реализуемо" — я как раз вчера скачал из интернета библиотеку, которая решает поставленную задачу.

"Элементарно" — употребляется исключительно при оценке задач, стоящих перед другими программистами, независимо от степени их сложности.

"Работает" — компилируется.

"Отлаживаю" — не компилируется.

"Прогоняю тестовые примеры" — пытаюсь найти такой, на котором программа не вываливается.

"Работал допоздна" — играл по Сети.

"К десяти утра" — после обеда.

"После обеда" — к 18:00.

"Завтра" — через неделю.

"Неделя" — месяц.

"Месяц" — полгода.

"Год" — никогда.

"Точно" — может быть.

"Вероятно" — вероятность равна 1,5%.

"Может быть" — нет.

"Нет" — а кого вы еще найдете за такие деньги?

Общение с заказчиком

"Невозможно в принципе" — невозможно в принципе.

"Сложно" — элементарно, но предложенная сумма мне не нравится.

"В принципе, реализуемо" — я понятия не имею, как это сделать, но предложенная сумма мне нравится.

"Элементарно" — употребляется исключительно в ответ на воп-

рос, легко ли будет пользователю освоить интерфейс программы.

"Ресурсоемкая задача" — мне лень заниматься оптимизацией.

"Передовые информационные технологии" — мне лень заниматься оптимизацией.

"Большой объем работы" — целый час качал библиотеку из интернета.

"Минимальные требования" — запустится, но работать не будет.

"Дружественный интерфейс" — поддерживается мышка.

"Простой интерфейс" — не поддерживается мышка.

"Полная совместимость" — никто не проверял, но чем черт не шутит?

"Релиз" — бета-версия.

"Особенности" — глюки.

"Оптимизация" — выкидывание того, что так и не удалось заставить работать.

"Превосходит аналоги" — занимает больше места.

"Неделя" — 1) месяц; 2) день.

"Месяц" — 1) полгода; 2) неделя.

"Год" — понятия не имею, сколько.

Общение с коллегой

"Козел" — начальник.

"Козлы" — заказчики.

"Ламеры" — 1) все авторы программных продуктов, за исключением говорящего и собеседника; 2) то же, но включая собеседника.

"Юзеры" — низшая форма жизни, тупиковая ветвь эволюции.

"Хакеры" — 1) венец эволюции, принадлежность к каковой говорящего неявно подразумевается; 2) гады, вчера приславшие мне очередной троян.

"Глюкало" — 1) софт; 2) железо.

"Глюкодром" — 1) железо; 2) софт.

"Sux" и "Rulez" — все остальные слова.



Знаете ли вы, что...

Установка персонального компьютера еще не подразумевает выделение персонального программиста.

:)))

Использование дисководов в качестве обеденного столика нерационально из-за раздражающей вибрации устройства.

:)))

Одновременное нажатие пяти-шести клавиш на клавиатуре дает иногда более неожиданный результат, чем нажатие одной-двух.

Потребление электроэнергии микрокомпьютером и цветным телевизором различается незначительно, но польза от последнего во время трансляции спортивных программ неизмеримо выше.

:)))

Компьютер, поставленный в угол, далеко не всегда чувствует себя наказанным.

:)))

Запрещается пользоваться аспирином, малиновым вареньем и горчицей для снижения температуры перегревшегося компьютера.



Издатель: 1С ■ Разработчик: Nival Interactive

ОПЕРАЦИЯ
S² Silent Storm

ИГРОМАНУАЛ

ИГРО
МАФИЯ



Высказывания работников сервис-центра

— А я тоже хочу этих рыбок...
— А на вашей видеокарте они плавать не будут.

(Про заставку Sachs Marine Aquarium)

— А Celeron хуже?
— Для дурака пойдет.

(Имелась в виду игра "Дурак-2000")

— Ты представляешь, вот тот мордоворот спросил, как в пасьянс играть!

— И таким ведь тоже гарантию дают.

— У меня Оля повисла.
— Подцепи ее на Вадима, а Ленин принтер вставь бухгалтеру.

(Про локальную сеть)

— Вы кто?
— А что вы принесли?

— Я положила его на столик и придавила крышечкой. Он был толстенький и крышечка не закрывалась, но я помогла рукой, и у меня все получилось...

(Про толстый журнал в сканере)

— Я в микрофон ору, ору — никакого эффекта!

— Так у вас же конец висит...

— У меня офис не ставится.
— На что?

— А у меня вся база пропала!
— Где?
— На рифму не нарывайся!

— Да я вам хвост так перепаяю, что вы и не заметите!

— Да у вас отсос барахлит, вот они и сохнут!

— Это в каком смысле?

(Разговор про деталь в струйном принтере)

— А сколько можно CD-ROMов поставить?

— А сколько у вас дырок?

— Какой **** выключил сервер?!

— Не то, что ты сказал, а Лена.

— Слушай, ну у меня опять что-то не то.

— Достал, поставь еще памяти.

— Не работает.

— Что не работает?

— Вот вы и разберитесь, что не работает.

— А можно у вас маму дохлую купить?

— И сколько это будет стоить?

— Если улыбнетесь — бесплатно.
— А если поцелую?

— Что такое "busy"?

— Ну, в принципе "занято", но в вашем случае — "Ничего не трогай!"

— Смажьте, наконец, этот долбанный вентилятор, а то жена ворчит!

— Леха, там твой семисотый пен-тхот пришел с уродиной какой-то...

— Оставь ты этот конец в покое, все штырьки позагибались!

— Кто просасывал головку от "Эпсона"?

— Ты сам понял, что сказал?

— Мне по фигу, я же сто раз говорил, берите только от "Хьюлетта", а эпсоновские не трогайте...

— А все равно денег дали...

— Где бухгалтер?

— Где-то в базе данных...

— А как в интернете работать?
— Сначала нужно узнать, что вам нужно.

— Девушка, я уже устал, ну дайте мне, наконец...

(Просьба к девушке-диспетчеру на выдаче товара)

— Почему он не работает?

— А у вас его нет...

— Я кофе на клавиатуру пролил, и у меня все слиплось.

— У меня Windows толком не загружается, не работает и не висит.

— Вот удивили...

— Вы куда свою мышь пихали, что она такая грязная?

— Не ваше дело...

— Я уже вам наговорил больше, чем стоит ваш процессор.

— Вчера кино на компе смотрел.

— Чем кончилось?

— Недопустимой операцией...

— У меня колонки шипят.

— А может, это море на заставке...

— Нет, ну какой красавец!

— А знаешь, сколько стоит?

— Молчи, дай потащиться.

— Слушай, что сегодня за клиенты — всякую экзотику берут: то мамы двухпроцовые, то мониторы широкоформатные, то магнитооптику...

— Наверно, менеджеры прикалываются.

(Разговор на складе)

— Дайте мне джаз.

— Может, еще гитару?

(Есть такой накопитель на сменных дисках — Jaz, но спрашивают его редко, поэтому на складах иногда могут не сообразить.)

Программы компьютерных вирусов

ВИРУС ЛЕНИН.EXE

Учиться, учиться, и еще раз учиться и еще раз учиться и еще раз учиться и еще раз учиться и....

ВИРУС СТАЛИН.EXE

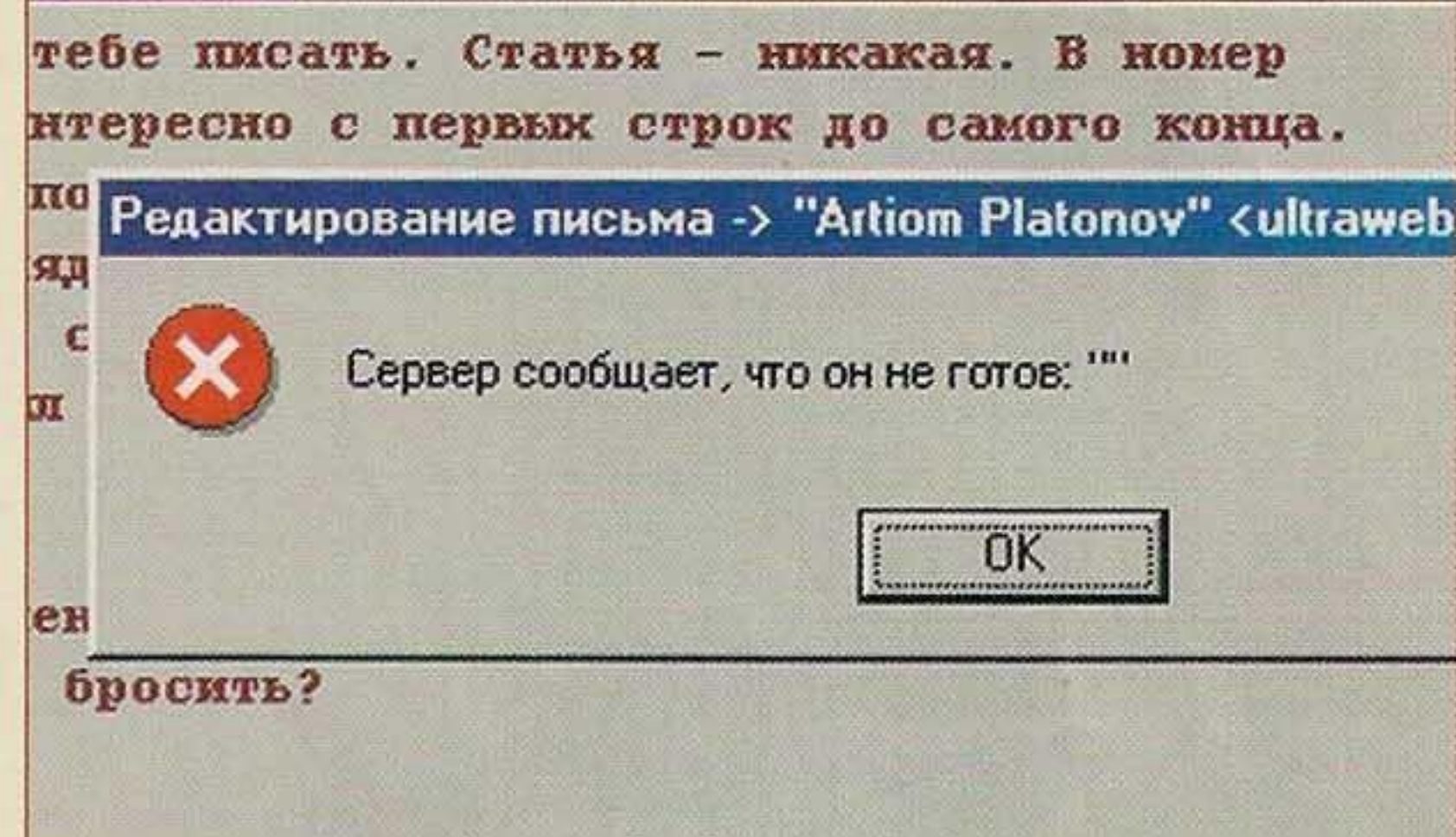
Есть винчестер — есть проблема, нет винчестера — нет проблемы!

ВИРУС ХРУЩЕВ.EXE

И в boot-секторе должна расти кукуруза!

ВИРУС БРЕЖНЕВ.EXE

Дорогие товарищи! С чувством глубокого удовл... кхе-кхе... глубокого форматирования на нижнем уровне!



Андрей и орки

Автор стиха: Илья Ченцов

Андрюша не любил "Варкрафта",
"Комманд энд Конквер" он любил.
Бывало, трехэтажным матом
Он троллей-орков-огров крыл.

Но вот однажды притомился
Он за компьютером своим
И сон тогда ему приснился...
Какой? Сейчас мы поглядим:

Андрей узрел: он в стане орков,
Где тролли точат топоры,
А орды двухголовых огров
Палят священные костры.

Андрей в путях, и два скелета
Уже к костру его несут,
Воняя, как из туалета,
Как и другие монстры тут.

И орк, что был в том стане главным,
Своей дружине говорит:
"Вот позабудем мы славно,
Когда Андрей живьем сгорит!"

Возможно, эту нашу жертву
Наш всемогущий бог возьмет
И нам поможет, наконец-то,
Побить и Джи-Ди-Ай, и NOD."

Андрюша видит — дело плохо,
Видать, несдобровать ему,
Но он не оказался лохом,
Сумел прикинуть, что к чему,

ВИРУС АНДРОПОВ.EXE

Хочешь сохранить свои данные?
Напечатай 5000 раз: "Я бросил
пить в рабочее время!"

ВИРУС ЧЕРНЕНКО.EXE

Не приходя в сознание после
цирроза Partition Table, ваш компь-
ютер приступил к работе.

ВИРУС ЕГОР_ЛИГА- ЧЕВ.EXE

Борис, ты не прав! Что? Ты не
Борис?! Извини, уже поздно...

ВИРУС ГОРБАЧЕВ.EXE

"Мы тут с товарищами посове-
товались, и решили немножечко
перестроить ваши данные, чтобы
ускорить, так сказать, ваше мыш-
ление!"

"Несите", — говорит, — "обратно,
Побьем и NOD, и Джи-Ди-Ай!"
Тут из кармана аккуратно
Извлек сейв-файл он: "Почитай!"

В том файле удостоверяться,
Что бил он Джи-Ди-Ай и NOD...
И вот картинка поменялась:
Андрюша орков в бой ведет.

Над полем боя вперемешку
Летали "Орки" Джи-Ди-Ай,
А орки Андрия неспешно
Крошили на куски комбайн.

Но вскоре пали вертолеты
Под грузом сотен топоров,
Не вынесли полки пехоты
Заклятий черных колдунов.

Когда же танки типа "Мамонт"
На минах огров взорвались,
Враги их закричали "Мама!"
И моментально в плен сдались.

Победа орков! И Андрея
Уже хотят избрать в вожди,
Открыли пива батарею...
Тут он проснулся... Подожди!

Увы, уже не сон он видит:
Стоит он рядом с цепью гор
В ужасно неприглядном виде:
Рогатый шлем, в руке топор.

И кто-то с неба тянет руку
И на спину Андрею жмет...
И новый юнит Andrew Dukov
Сердито отозвался: "What?"



ТЕСТ НОМЕР 37 Опасные приключения

Пока на улице, в точности по Александру Сергеевичу, творится "пышное природы увяданье", на нашем с вами рынке — самый что ни на есть "буйный расцвет". Что ни игра — то обязательно хит локального или глобального масштаба. Казалось бы — какие тут "Тесты", когда кругом такое непаханое поле новых игр... Ан нет, "Тест", если разобраться, это тоже игра, за полное прохождение которой, помимо морального удовлетворения, можно получить еще и весьма материальный приз. Так что — плуги и грабли в руки, и бегом на страду, окучивать грядки наших вопросов!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 На волне успеха серии GTA имя Rockstar Games стало своеобразным знаком качества. Однако последняя игра от этой компании — Midnight Club 2 — не заво-

евала должной популярности в народе, хотя для успеха у нее были буквально все составляющие. А именно...

- А. Несколько разновидностей режимов игры.
- Б. Возможность выигрывать в соревнованиях новые машины.
- В. Классный саундтрек из рэповых и хип-хоп композиций.
- Г. Богатые возможности для мультиплеерных игрищ.
- Д. Модели многих лицензированных авто, в том числе и знаменитой гоночной Ferrari Testarossa.

2 Отечественная тактическая стратегия "Операция Silent Storm" — игра огромных возможностей. Ведь в ней вы можете практически что угодно, в том числе и...

- А. Пробивать отверстия в стенах и разрушать дома.
- Б. Нанимать в отряд латышских снайперов.
- В. Покупать и продавать оружие на черном рынке.
- Г. Отстреливать недругов из снайперской винтовки на огромных расстояниях.
- Д. Одевать своих подопечных в высоко-

Подкрался незаметно



Великолепная пятерка победителей сегодняшнего теста получит в качестве приза одну из самых успешных "русских игр" за всю историю существования отечественной игровой индустрии. А именно — DVD-box с тактической стратегией нового поколения — "Операцией Silent Storm", которая по праву получила от нашего журнала столь высокие баллы. Потрясающая боевая система, сногшибательная графика и захватывающий сюжет. Спешите приобщиться!

Призы на конкурс любезно предоставлены компаниями Nival и 1C.

технологичные роботизированные костюмы.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Running With Scissors — известные отморозки, которые завоевали всемирную скандальную славу после выпуска маньяк-аркады Postal. А вот самая первая игра от Running With Scissors называлась...

- А. Kill That Bee.
- Б. Space Bunnies Must Die.
- В. Neocorm.
- Г. The Skullcracker.
- Д. Postal и был их первой игрой.

4 Если играть в ураганный кино-экшен The HULK с должным вниманием, то в нем без труда можно найти множество пародийных элементов. Так, например, одного из главных вражых "боссов" в игре зовут ни много ни мало, как...

- А. Homeworld.
- Б. Counter-Strike.
- В. Half-Life.

Gillette
SERIES

КОНКУРС от Gillette



"Игромания" и Gillette Series дарит возможность геймерам и просто всем хорошим людям шанс выиграть один из пяти новейших ноутбуков Toshiba. Первый шаг на пути к победе — это участие в нашем конкурсе. Сто читателей, которые дадут правильные ответы на вопросы конкурса в качестве приза получат не только серьезное оружие в борьбе с невидимым вра-

гом человечества — антиперспирант PowerStripe от Gillette Series, но и второй шанс на пути к заветному призу. Заинтригованы? Хотите получить больше информации? Тогда бегом на сайт www.mach3turbo.ru/series.

Итак, вопросы:

1. И снова "Звездные войны", и снова джедаи, которые, как известно, не уважают бритье. Так вот, в игре Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy очень много персонажей "второго плана". Кто из NPC, которые могут сражаться на стороне игрока, самый волосатый?

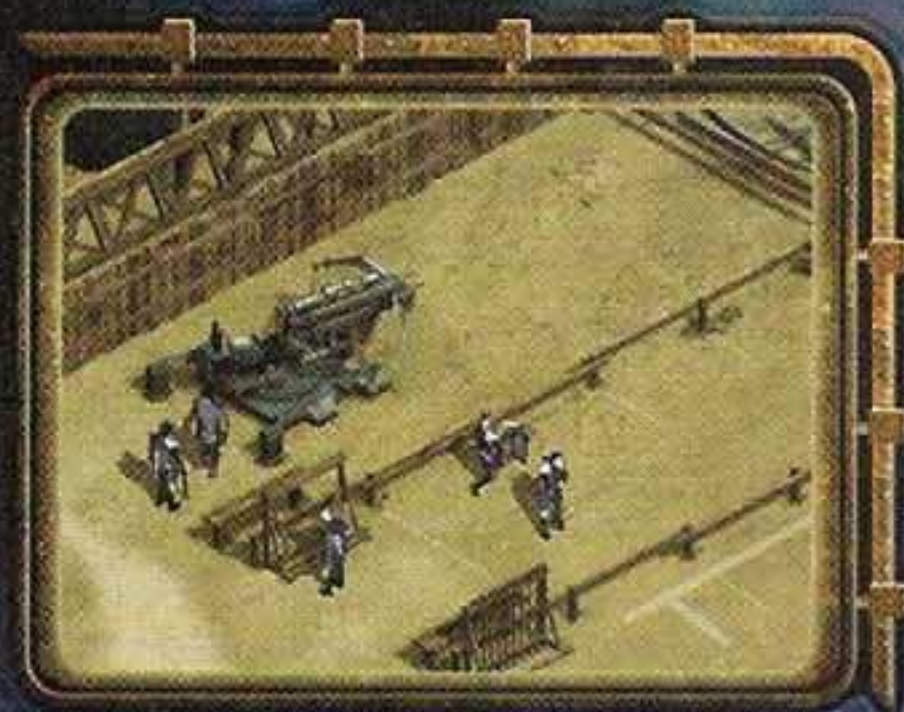
- А. Люк Скайуокер
- Б. Джед
- В. Чубакка
- Г. Тусканские рейдеры, все до одного
- Д. Джабба Хатт

1. Civilization III — третья часть культовой глобальной стратегии, отличается от всех прошлых серий отличной графикой и анимацией "вождей народов", которые умеют пучить глаза, кривить рот и трясти бородами... Кстати, о бородах: кто из "вождей народов" в третьей "Цивилизации" самый... лысый и безбородый?

- А. Бреннус Кельтский
- Б. Махатма Ганди
- В. Хаммурапи
- Г. Авраам Линкольн
- Д. Жанна Д'Арк

Ответы на конкурс присылайте на электронный ящик gillette@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс от Gillette". Сами ответы пишите по тому же принципу, что и ответы на "Тест".

ЗЛАТОГОРЬЕ 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



defender

ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ

ВНИМАНИЕ !!!

ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ



РЕКОМЕНДОВАНО РУССОБИТ-М

РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ defender

подробности - на упаковках игры.



© 2003 Burut. All rights reserved. © 2003 "Руссобит Пабблишинг" Все права защищены.
Издатель «Руссобит Пабблишинг». Изготовлено в России г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21
Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru,
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru



Г. MechWarrior.
Д. Star Trek.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 В стратегии "Антанта" от "Буки" вы можете самолично поучаствовать в сражениях практически на всех фронтах Первой Мировой: во Франции, Германии, России, жарких песках Африки и даже за полярным кругом!

А. Точно, поистине масштабная игра!

Б. Что вы такое говорите? Нет!

6 Несмотря на явную вторичность идеи, игра Disciples, которую некоторые называют не иначе как "сиквелом клона" знаменитых "Героев", обрела огромную популярность в массах, доросла до второй части и разжигалась аж двумя аддонами.

А. Да-да, все правильно.

Б. Вовсе нет!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 3D экшен TRON 2.0 (А), изданный в России стараниями компаний snowball.ru и "Новый Диск" (Б), базируется на и повторяет сюжет одноименного фильма студии "Дисней" (В), повествуя о похождениях Джета Бредли (Г) в файловых системах "компьютерного мира" (Д).

Подготовил

Добрый Мальчик

(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера

(gamer.sobaka.igromania.ru).



СКРИНТУРС 10 ОКТЯБРЬ



Правила все те же: девять скриншотов и девять правильных ответов. Пятерка самых удачливых и самых глазастых победителей нынешнего "Скринтурса" в качестве приза получают DVD-box с "первым отечественным экшеном мирового уровня" — Kreed, предоставленным компанией "Руссобит-М".

Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

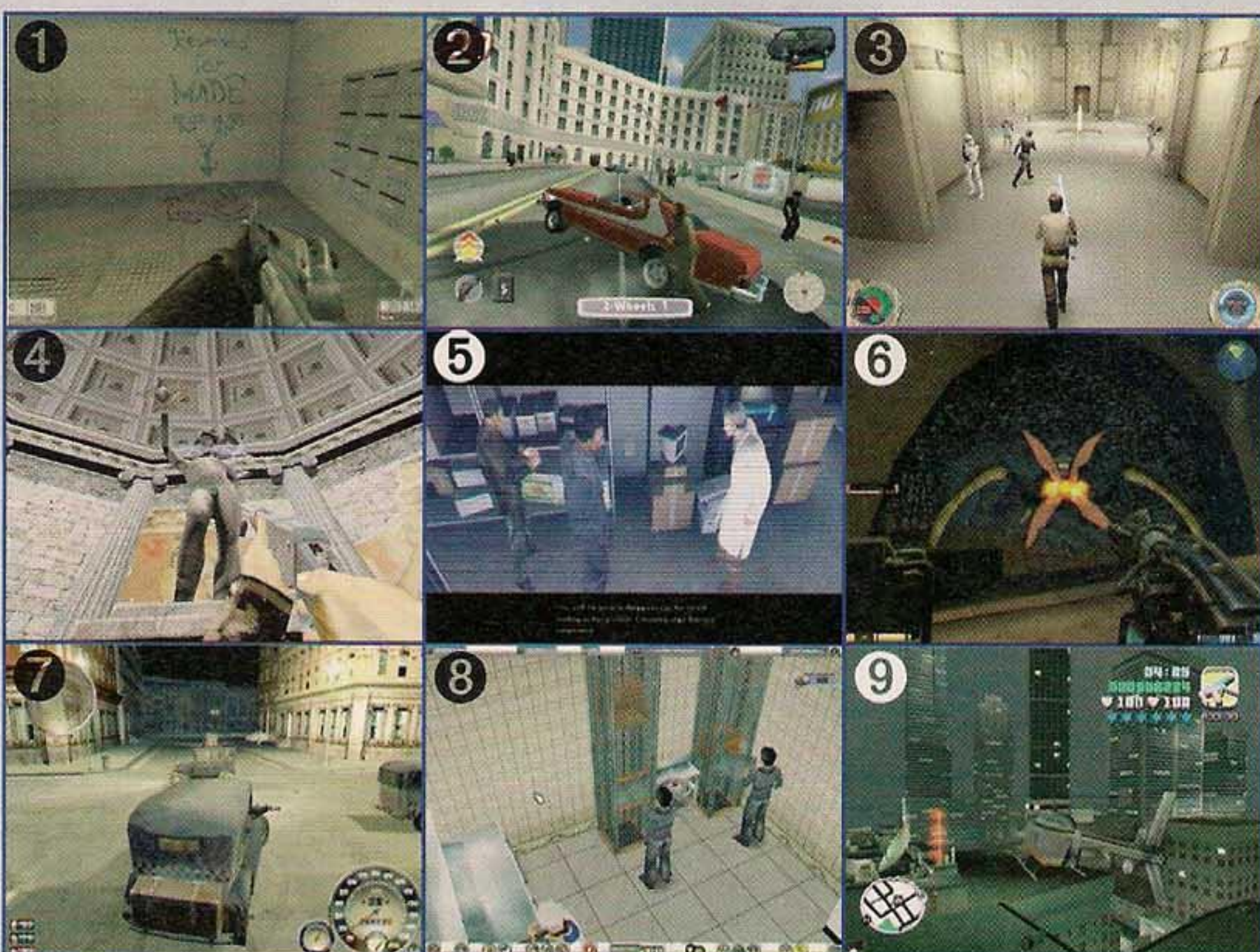
Составитель "Скринтурса":

Добрый Мальчик

(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера

(gamer.sobaka.igromania.ru).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ В №8/2003

Скринтурс №8. Июнь



И снова "Скринтурс" не вызвал практически никаких сложностей у наших участников. Удивительное единство правильных ответов — чтобы выбрать двух победителей, нам пришлось долго перетасовывать килограммовую шапку с именами всех участников "Скринтурса"...

Правильные ответы

1. Chaser: Вспомнить все
2. Vietcong ("Вьетконг")
3. Star Trek: Elite Force 2
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Tropico 2: Pirate Cove
6. BloodRayne
7. Port Royale ("Порт Рояль")
8. Grand Theft Auto: Vice City
9. Colin McRae Rally 3

Победители

1. Виктор Заречин (г. Москва)
2. Сергей Лыков (serganbox@mail.ru)

Победители получают, соответственно: первое место — мультимедиа-клавиатура BTC

8180 Voice Command Smart Keyboard и второе место — клавиатура BTC 9110. Призы предоставлены компанией C-Trade (www.c-trade.ru).

Тест №36. Пробуждение от сна

Ну что ж, главную трудность в нашем августовском тесте вызвал седьмой вопрос. Плохо, граждане, не знать, что Ридли Скотт — это режиссер, а Марк Боуден — писатель, и ни в коем случае не наоборот. Ведь не играми едиными жив человек, стоит иногда обращать внимание и на "смежные" индустрии... В общем, всем срочно читать наш новый журнал "Мир фантастики" и тотально самопросвещаться!

Встречайте продолжение легендарной серии

ПЕТЬКА 4

День независимости

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095) 111 51 56, 111 34 40,
E-MAIL: BUKA@BUKA.RU

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

СНТ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ

Сafеmax СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

СЕРИЯ

ПЕТЬКА 4 • День независимости

ПЕТЬКА 4 • День независимости

Правильные ответы

1. Г (Tomb Raider.)
2. Г (Сутенера.)
3. Г (...сдачей лагеря Нуй Пек вьетнамцам и эвакуацией на вертолете.)
4. В (...был вынужден работать на мафиозного босса по имени Валеро.)
5. Б (Какой еще РС? С приставок он и пришел!)
6. А (Так точно, не понять)
7. Г (...основан на фильме Марка Боудена и книге Ридли Скотта.)

Победители

1. Леша Шумилов (neo2003333@rambler.ru)
2. Соболев Михаил Валерьевич (г. Екатеринбург)
3. Некто Сталкер (stalker_ru@front.ru)

Победители получают, соответственно: первое место — управляющий руль RockFire Qf-188ipr; второе место — геймпад RockFire Qf-208u; третье место — аналоговый джойстик RockFire Qf-8io. Все призы любезно пре-

доставлены компанией Boston PC (www.bostonpc.ru)

Над подведением итогов работали: *Добрый Мальчик, а также Геймер.*
Организация выдачи призов: *Анюта (winner@igromania.ru).*
Призы на конкурсы предоставлены компаниями "1С" и "Акелла".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных" 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки. 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по

электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

GILLETTE@IGROMANIA.RU для "Конкурса от Gillette".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №10, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на октябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.10.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо

ВНЕ КОНКУРСОВ

Получать призы, вне сомнений, почетно и здорово, особенно когда они заслужены в честном интеллектуальном противостоянии. Но иногда невредно вспомнить и о тех, кто получает призы и подарки гораздо реже, чем мы с вами, и просто не имеет возможности не то что участвовать в конкурсах, а даже приобщиться к чудесному миру компьютерных игр. Речь идет о многочисленных воспитанниках детских домов, коих по России удручающе огромное количество. Помочь всем невозможно, но отдельно взятым детским домам — вполне реально. И слава Богу, что находятся люди, которым не все равно.

От всей редакции нашего журнала сердечно благодарим компанию ULTRA Computers за участие в празднике для детей-детдомовцев, который прошел 16 августа в московском Парке им. Горького при поддержке "Игромании". ULTRA Computers подарила одному из детских домов, приехавших на праздник, современный компьютер. А компания Defender снабдила его отличными клавиатурой и мышью. Ей мы также выражаем нашу благодарность.

по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОБНОВЛЕН ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН!

Посетите наш обновленный интернет-магазин на www.igromania.ru. Теперь вы сможете купить недостающие номера "Игромании" и "Лучших компьютерных игр" не только наложенным платежом, но и по предоплате.

✓ УЛУЧШЕН СЕРВИС

✓ РАСШИРЕНА ВОЗМОЖНОСТИ

Всегда в продаже многие предыдущие номера "Игромании" и "Лучших компьютерных игр"!



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

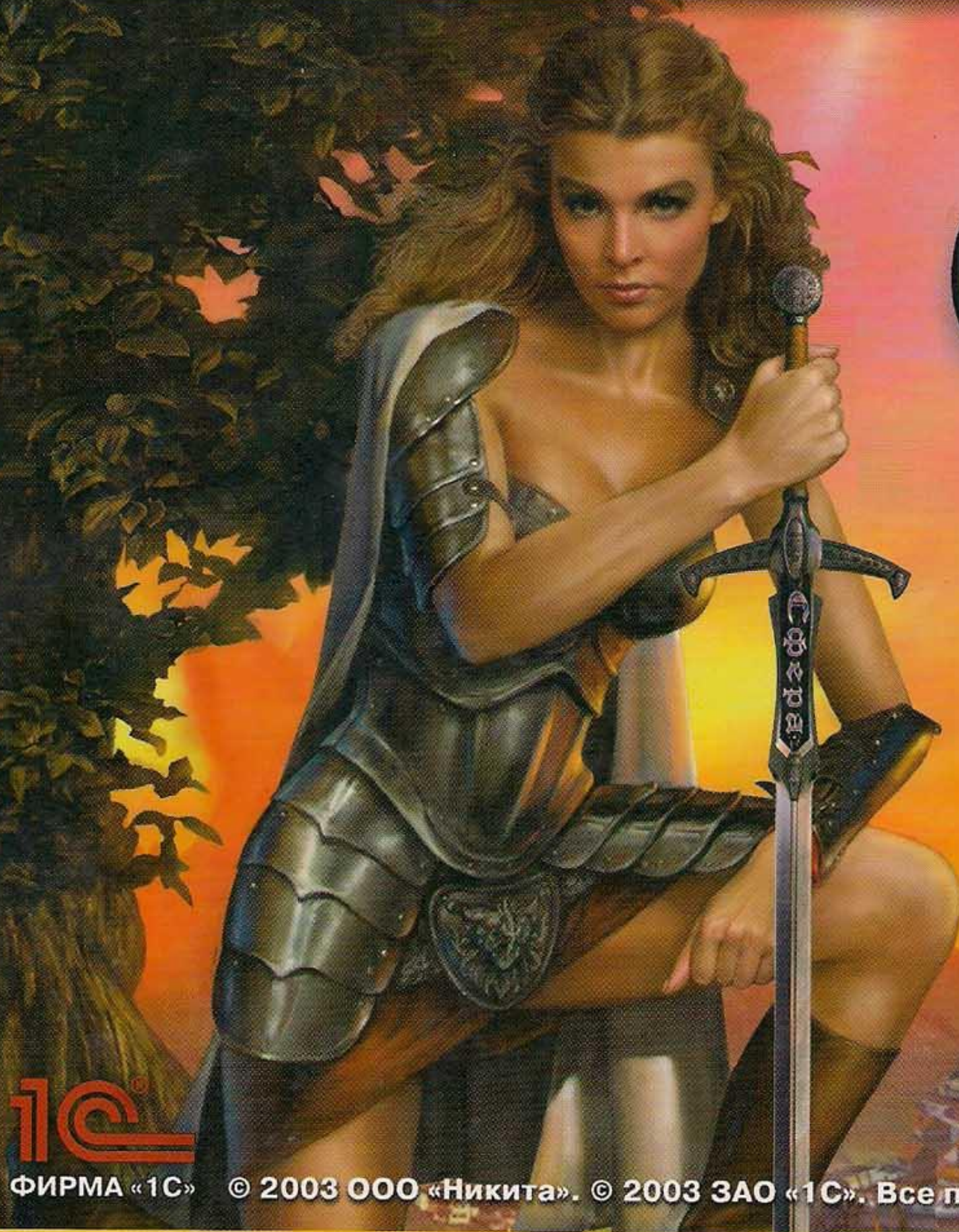


г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



ФИРМА «1С» © 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| <p>Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Беренгов пр., 8/1;
ул. Шоссейная, 11;
ул. Маршала Бирюзова, влд. 17, «А2000»;
ул. Энтузиастов, д. 12-а;
ул. Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
ул. Марини ТК, павильон №19;
Белогорская, корп. 1106Е;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Ордынка, 19, стр. 2;
Горбушкин двор место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Арцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Сировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
ав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
ав. Д21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давя переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56,
«Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
ул. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Усаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
ул. Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолобитель»;
Сороковские горы, МГУ НИИЯФ,
«Высокие энергии»;
Ловая Басманная, 31, стр. 1;
Савеловский ВКЦ В27;
ул. Ваана Франко, 38, кор. 1;
верская, 25/9;
Олянка д.28, «Молодая Гвардия»;
верская, д.8, стр.1;
Торговый Дом Книги Москва;
п. Первомайская, д.81, «Мульти»;
п. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
п. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»
эт., «Мульти»;
Юблинская, д. 171, «Мульти»;
Орловское шоссе, д.20, стр.1,
Книжный магазин Ангелика»;
агорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;</p> | <p>«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71,
«Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик»;
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51,
«Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная д. 128, кор.3;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский»;
пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36
Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;
Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;</p> | <p>ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»
Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
ул. Советская 130</p> | <p>Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
«Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпинец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
Академгородок, ТЦ, 2 этаж;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
Одесса
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортский»
Омск
ул. Красный Путь, 9
Орск
ул. Краснознаменная, 64</p> | <p>Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Пушкино, МО
Московский проспект,5
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемары, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
ул. Серафимовича, 79, оф. 17,
Компания «Энджин»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум»;
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Зои Космодемьянской, 7
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;</p> | <p>ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 6
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИ»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алас»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянов»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»
Череповец
ул. Тихомина, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru</p> |
|--|--|---|--|--|--|

также в фирменных магазинах Москвы:
Артия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
И-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокузнецкая ул., 36
Универс Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Ормоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Юноз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
п. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.